EYLÜL1991 YIL:4 SAYI:42 10.000 TL.(K.D.

64'LER

AMIGA

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ

Commodore64

DARKMAN

HUNTER

Hero'sQuest2

Street Rod2

Commodore 64'te

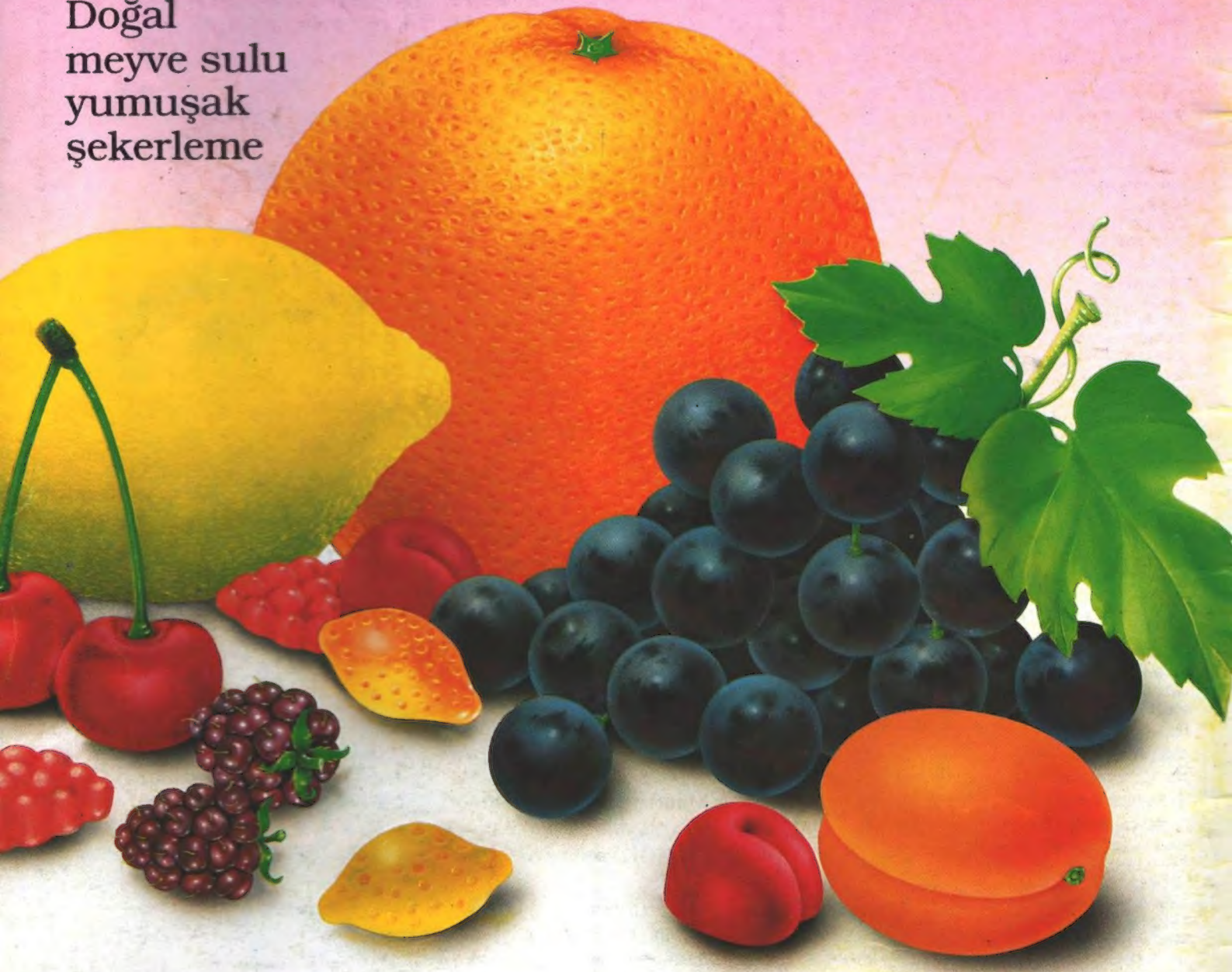
SUPREMACY

kent

Frutty

LOKUM GİBİ

Doğal
meyve sulu
yumuşak
şekerleme



BÜYÜK KÜÇÜK HERKESE Frutty

64'ler

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Editör
RENGİN EŞBİLEN
Pazarlama Müdürü
SÜLEYMAN ESRİNGÜ
Direktör
MURAT ADANÇ
Dizgi Operatörü
FEZA SEVİMAY
Katkıda Bulunanlar
OLCAY KARA
MUSTAFA ERMEÇ
BARIŞ ÖZKAN
Yayın Kurulu
DR. ALİ ÖZÇELİK
ŞAHİN DERYA
MERT HEKİMCİ
MERT GÖKKAYA
BAHADIR AKCAN
BURAK ÖZIŞIK
ORHAN CEVHER
BARIŞ YALÇINKAYA
64'ler Grubu
TOLGA SAVAŞÇI
KORHAN TAMAN
REFİK ERSOY
ALİ PALA
CENK KÖSEOĞLU
ÜMİT ÖNCEL
UMUR AKAYDIN
Amiga Grubu
EMRE IŞIKLAR
CENK ÜNLÜ
SERKAN AKDAĞ
KORKUT UYGUN
ÇAĞRI DÖRTER
KERİM KAMHİ
GÖKHAN TARCAN
BARIŞ ERYAYAR
S. SERKAN SÖZER
İdare Yeri
Maşuklar Yokuşu No:2/2
80690 BEŞİKTAŞ/İST.
Telefonlar
159 70 62- 159 70 63- 160 82 11 FAX: 159 70 62
Yayına Hazırlayan- Teknik Üretim
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Renk Ayrımı
KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİ
Baskı
ÜÇER OFSET
Posta Çeki No: 328618
Haberleşme Adresi:
P.K. 205 BEŞİKTAŞ- İST.

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak Renkli..... . 5.000.000 TL.
Ön ve Arka Kapak İçi.... 4.000.000 TL.
İç Sayfalar Renkli..... 2.500.000 TL.
İç Sayfalar Siyah-Beyaz.. 2.000.000 TL.

Fiyatlara K.D.V. İlave edilecektir.
İlan Rezarvasyonları için Telefon
160.82.11
İlanların renk ayrımları ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır. Renk ayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahiplerine aittir. Gönderilen yazılar telif hakkı ödenerek yayınlanır.
Dergimiz basın ahlak yasasına uyar.

YENİ BİR DÖNEME GİRERKEN...

42.sayımız ile size MERHABA derken,sizlerin tatilden dönmüş,zinde dinlenmiş ve maratona hazır bir atlet gibi olduğunuzu düşünüyorum. Çünkü artık ders zamanları geldi. Bir çoğunuz Üniversite sınavlarını kazanıp hayatında yeni sayfa açmaya hazırlanırken, bir kısmınız yeni bir okul yeni bir çevre çekingenliği içindesiniz Bir kısmınızda Orta öğretim için yeni çevrelere girmek üzeresiniz. Sizi unuttuğumu sanmayın Siz İlkokul öğrencisi okuyucularım Sizler zaten daha önceden planı yapılmış bir düzen içinde Anadolu liseleri sınavına girdiniz , Kazandınız ve yeni çevrenize fikren alışmaya çalışıyorsunuz.
Hepiniz için herşeyin gönlünüzce olmasını temenni ederek bu ay ki menü'müze gelelim.

Biliyorsunuz Ceza maddesine eklenen ilave maddelerle Bilgisayar dünyamız darbe gördü. Bilgisayarlı gençliği yetiştirmekten söz edip te nutuktan başka bir sey atamayanlar Çocuklarımızın Bilgisayarlı dünyaya uzanmasını zorlaştırdılar ve bunu da hiç bilmeden yaptılar. O Kadarki kanunu yapan kişilerle konuştum onlar bile kanunla tam ne yapmak istediklerini, eksik diye önlerine koyduğum bir çok gerekçe'nin karşısında susmaktan başka bir şey yapamadıklarına şahit olma talihsizliğine erenlerdenim Bu kafa ile bu kişilerin gerçek anlamda sorunlara çare ve çözüm sunucu bir yasa yapacaklarına inancım yoktur. Ancak bizimde çıkmış ve resmi gazetede yayınlanmış bir kanunu eksik ve hatalı da olsa uymamak gibi bir hatalı yol izlememiz de mümkün değildir. Yapılması gereken Kanunun eksiklerinin bir an önce giderilmesi için ikili ve çoklu ilişkiler yapmak Siyasiler nezdinde Bu işi ticaret diye yapan insanlarımızın sızlanma babındaki temasları ile olaya siyasiler nezdinde şekil verip kanunu değiştirmek veya en azından açık hale getirtmek lazımdır. Ne yapacağımızı kanun bize açık ve net anlatabilmelidir.
Bu çerçeve içinde bu ay ki açıklamalarımızın çoğunluğu orijinal ithal oyunlardan oluştu. Bunda amacımız oyunu almadan önce iyice inceleyip sonra rahat karar verebilesiniz istiyoruz. Çünkü ödeyeceğiniz para'nın hatırı sayılıyor.
Lafı uzatmadan C-64 de**Over The Net, Supremacy,Plotting ,U.S.S. Young Eskimo Games gibi oyunların yanısıra Amiga'da Manhunter S.F. HUNTER, Streed Rod, Darkman, Spıder Man Hero's Quest2, Nawy Seals Manchester Unıted, Blade Warrıor** gibi oyunların açıklamaları var. Sürekli yazılarımız ile Red Sektor Demomaker bu sayıdaki ikinci bölümü ile bitti **PÜF NOKTASI** ve **ADVENTURE** köşeleri yine isteklerinize hitap ediyor.
Bu yazıyı yazmakta olduğum saattte Rusya'da darbe haberini TV'den öğreniyorum. Gelecek günlerin kötü bir habercisi olan bu hadiseden en az zarar gören ulus olmamızı diliyor Hepinize saygılar sunuyorum.

ABDURRAHMAN PALA

64'LER

EYLÜL '91

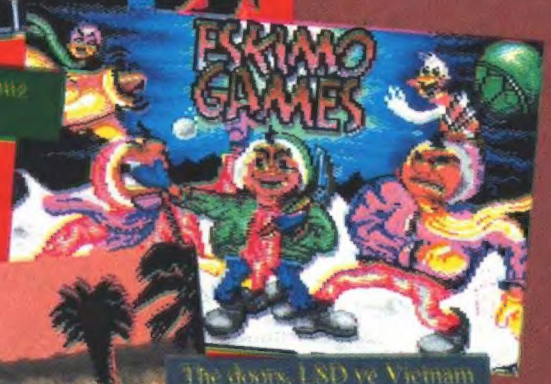
8) OVER THE NET
9) SUPREMACY
12) GALERİ
13) PLOTTING
16) USS JOHN YOUNG
18) ESKIMO GAMES
19) KANAL 64
22) RED SECTOR DEMO MAKER
26) SWITCHBLADE II
28) GALERI
29) GEM'X
30) MANHUNTER II
34) HUNTER
36) STREET ROD 2
38) FRENETIC
40) PUF NOKTASI
44) DARKMAN
50) HERO'S QUEST II
57) INTERRUPTOR
59) ADVENTURE
68) AMOS
70) MANCHESTER UNITED
72) SEKA
73) PANG
74) MERCS
76) BLADE WARRIOR

Virtual Reality Komandoları: HUNTER (s.34)

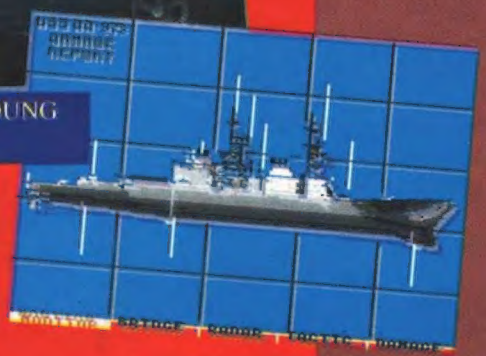
NAVY SEALS (s.55)

Duvar Sürüngeni C-64'te (s.46)

Kalbiniz sıcak, oyununuz soğuk olsun. (s.18)



The doors, LSD ve Vietnam zamanı: Street Rod2 (s.36)



USS JOHN YOUNG (s.16)

MAÇ (s.59)

ADVENTURE

STRATEJİ – SİMULASYON

HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER
HABERLER

JETFIGHTER II

Aradan geçen bunca yıla rağmen F18 hala unutulmadı. Ağırlığı simulasyondan çok harekete veren bu oyun dış kamera görüntüleri ve mükemmel grafikleriyle simulasyon dünyasına yeni bir boyut getirdi. İşte şimdi bu oyunun ikincisi hazırlanıyor. JetFighter, Interceptor'a göre çok daha fazla görev içeriyor ve grafikler gerçekten geliştirilmiş (ve renklendirilmiş). Konusuda bayağı ilginç, Bush amcanın zırt pırt ülkelerine gelip trafiği alt üst etmesine çok bozulan bir grup Latin Amerika devleti birleşerek Amerika'yı işgal ederler. Oyundan bunun mümkün olmasının tek sebebinin kominizmin etki kaybetmesi yüzünden Amerika'nın savunmaya daha az harcama yapması olduğu özellikle belirtiliyor. Siz F23 süper avcı/bombardıman uçağınızla işgalci birlikleri vatanınızdan kovmaya çalışıyorsunuz. Pek çok oyunda gördüğünüz karşık uçuş sistemleri, haberleşme araçları bu oyunda yok, ağırlık yine hava savaşlarında, onun için tamamen gerçekçi bir simulasyon istiyorsanız başka bir oyun denemeniz gerekecek, ama eğer uçağınıza atlayıp kafanızı fazla yormadan düşmanları göklerden silmeyi seviyorsanız bu oyun tam size göre.

SNOW BROTHERS

Bazı oyunlar yüksek oynanabilirlikleri ve şirin grafikleriyle bayağı ilgi toplarlar. Örnek mi istiyorsunuz PANG, NEW ZEALAND STORY, TOKI ve daha niceleri. Böle özellikleri olan oyunların ne kadar iyi sattığını gören Ocean firması SNOW BROTHERS adı altında yepyeni bir 'şirin oyun' hazırlıyor. Snow Brothers'da bir veya iki oyuncu yüzlerce level boyunca kötü ama şirin yaratıklara karşı mücadele veriyorlar. Tek silahları ise ellerindeki kartopları. Bir canavara kartopu atınca yaratık önce donuyor, sonra yuvarlanmaya başlıyor ve dev bir kartopu haline geliyor. Özellikle size sınırsız kartopu veren ikonları bulunca ortalık tam bir buz fırtınasına dönüyor. Eğer bu tip oyunlardan hoşlanıyorsanız Snow Brothers'ı beklemeye başlayın...

HABERLER

SPLATTERHOUSE

P.M.R.C'iyle tanıştınız mı? Şarkı sözlerinden kaset kapaklarına kadar herşeyi sansürletmeyi Brezilya dizilerine tercih eden bir grup Amerikalı ev hanımından oluşan bu örgüt şimdi de bir oyunun peşinde. Bu seferki avları olan Splatterhouse geçtiğimiz yıl içinde oyun konsölü kullanıcıları arasında bir hit olmuştu. Konusu pek öyle yabancı değil, kız arkadaşıyla lanetlenmiş bir evi gezen zavallı genç bir bakıyorki zavallı sevgilisi evin pek de hoş görünüşlü olmayan canavarları tarafından kaçırılmış. Tabi amaç kızı kurtarmak. Buraya kadar herşey normal, otunda P.M.R.C'i delirten şey ise grafiklerde kullanılan vahşet. Yönettiğimiz karakter aynen Friday the 13th'teki Jason'a benziyor (hem görünüş hem de metod açısından). Karşısınaçıkan canavarları eline geçirdiği elektrikli testerelerle, baltalarla, yüksek güçte tüfeklerle, kılıçlarla, kısacası ne bulursa onla parçalıyor ve bütün bunlar havada uçuşan kopmuş kafalara kadar grafiklerde görülebiliyor. İşte P.M.R.C bunların küçük yaştaki çocuklara en az 'o manyak müzik' kadar zararlı olduğunu iddia ederek oyunu yasaklatmayı amaçlayan bir alt birim kurdu. Yalnız herkesin bildiği gibi yasaklanan veya sansürlenen şeyler daha fazla satar, onun için şu anda birçok software firması bu oyunun bilgisayar haklarının peşinde. Umarız yakında bizim ekranlarımız da kanla dolar.

SONIC the hedgehog

Dünyanın en hızlı video oyununu oynamaya hazırmısınız? Sega'nın Genesis konsölü için hazırladıkları Sonic Hedgehog pek çok kişiye göre şimdiye kadar hazırlanan en hızlı oyun! Şimdilik daha tanışmamış olabilirsiniz ama Sonic yakında Ninja kaplumbağaların yerini almaya aday görünüyor. Hızlı dostumuz 5'er bölümden oluşan 15 level boyunca özel bayrakları toplayarak mutlu sona ulaşmaya çalışıyor. Şimdilik sadece Sega Genesis için hazırlanan oyunun bilgisayar haklarını U.S.Gold aldı. Oyunun başarısından kesinlikle emin olduklarını belirten firma piyasadaki en iyi programlama ekiplerinden birini sadece bu işle görevlendireceklerini söyledi. Daha bir kaç ay beklemeniz gerekebilir ama eğer çılgın hızlı arcade oyunlarından (ve mükemmel grafiklerden) hoşlanıyorsanız kesinlikle buna değecektir.

ALIEN STORM

Bir grup mantarımsı canavar dünyayı işgal ederler. Bunlar hızla çoğalarak insanlığın geleceğini tehlikeye sokarlar. Siz de silahınızı alıp.... Biliyorum, siz bunları okumaktan ne kadar bıktıysanız ben de yazmaktan o kadar bıktım, ama elden ne gelirki. Bütün bunlar U.S.Gold'un yeni oyunu Alien Storm'a maximum vahşet ekleyebilmek için uydurulmuş bir hikaye. Bu oyun, özellikle arcade'lerde Narc'ı beğendiyseniz sizi uçuracak. Bütün bu mantar tantanası programcılara gerçekten iğrenç görünüşlü canavarlar çizmek için iyi bir bahane vermiş. Oyunun başlangıcında üç değişik karakterden birini seçiyorsunuz, her karakterin kendine has silahları ve zayıf noktaları var. Henüz 3-Player mode olup olmayacağı kesin değil, ama arcade'lerdeki 3 kişilik oyun bayağı kişiyi son kuruşuna kadar soymuştu. Oyun hem 64'te, hem de Amiga'da Eylül ortalarına doğru hazır olacak.??

Larry 5

Kim Orhan'dan bile daha aptaldır ama en az Metallica kadar hayrana sahiptir? Bulamadınız mı? Peki söyle söyleyeyim, Biiiir.. İkiiii... Üçççç ve Beeeeşşşş. Tabi ki Larry! Larry Laffer, kainatın en aptal çapkını. Hepimizin taptığı insan(sprite mı desem acaba) . Her oyunuyla bizi sabahlara kadar uğraştıran Larry dördüncü kez geri dönüyor ama nbedense oyunun adı LARRY Adventure dünyayasının dev firması Sierra'dan bu türün meraklılarının kesinlikle ilgileneceklerinden emin olduğum bomba gibi bir haber var. Son dört versiyonuyla birçok adventure oyuncusunu monitör başına tutsak eden Larry'nin beşincisi eylül ayı içerisinde PC'lerde boy gösterecek! Amiga ve ST kullanıcılarınınise biraz daha beklemeleri gerekiyor.
İçinde dört değişik senaryo bulunan Leisure Suit Larry 5, 256 renkli grafikleriyle ve yeni karakterleriyle (özellikle bayan olanlarla!!!) epey iş yapacağa benziyor.

POLICE QUEST

Sierra oyunları içinde herhalde en gerçekçi olan Police Quest III'tür. Sierra bu oyunu yaparken gerçek bir polisin anılarını kullandığı için oyun gereğinden fazla güzel olmuş, hatırlarsanız dizinin ilk iki oyununda Jessie Bains adındaki manyağın peşind oradan oraya koşturup en sonuda beynin dağıtmayı başarmıştık. Evet şimdi Sierra yeni bir Police Quest üzerinde uğraşıyor. Evet belkide siz bu yazıyı okurken oyun çıkmış olacak (CD'de). Sierra oyunu yaparken tamamen dijitize grafikler kullanmış ve bütün grafikleri gerçek Polisiye filmlerden almış. Amiga ve diğer tüm bilgisayarlar için Temmuz'dan sonra hazır olacağı söyleniyor, umarım fazla gecikmezler. Son olarak da oyunun başında işiteceğiniz çığlıklar yalnızca bir başlangıç...

ROBIN HOOD

Sanırım İngiltere'nin halk kahramanı, son aylarda sinamacıların defalarca aynı konu üzerine yaptıkları filmlere hedef olan efsanevi Robin Hood'u hepiniz tanıyorsunuzdur.Kral Arthur zamanında geçen bu oyunda, yapımcılar gerçeğe bağlı kalmak için epey araştırmışlar gibi görünüyor. Oyunun başından sonuna kadar orjinal konuya bağlı kalınan oyunda ki her karakter kendi özelliklerine göre hareket ediyor.256 rengin kullanıldığı grafikler,efektler,müzik ve müthiş sürükleyici bir konuya sahip olan Robin Hood, oynarken grafikler kendinizi gerçekten orta çağda hissetmenizi sağlayacak kadar gerçekçi.
Ne zaman çıkacağı henüz açıklanmayan oyun, bir Sierra şaheseri.

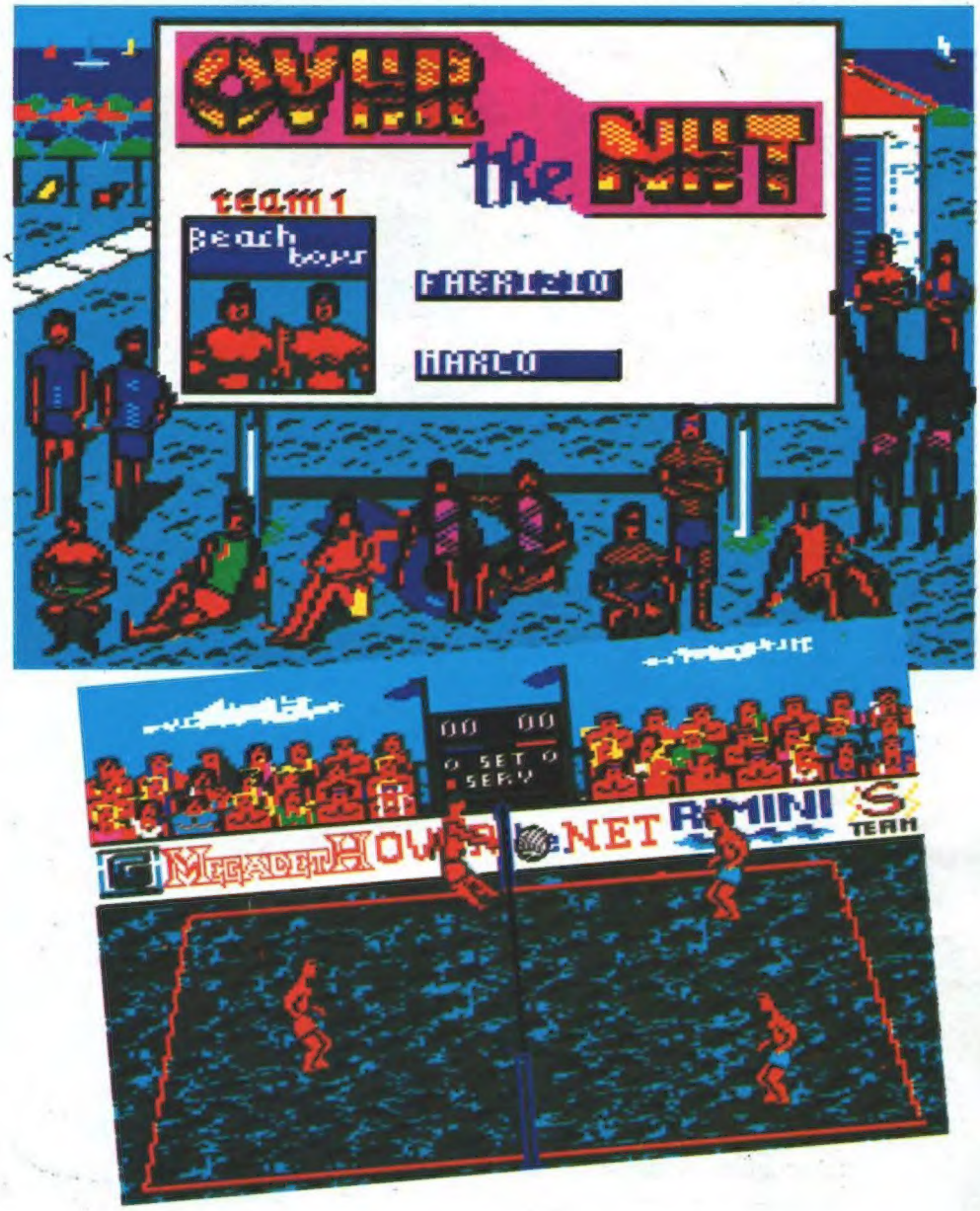
OVER the NET

Commodore64

64 piyasasında pek sık rastlanmayan rastlansa da kalite ve oynanabilirlik yönünden genelde zayıf kalan voleybol oyunları bu türün tutkunlarını çoğu kez hayal kırıklığına uğratmıştır.
Amigadaki voleybol oyunlarına bakıp da ağzı sulananlar heveslenenler sizlere sesleniyorum... Sakın olaki üzülmeyin ! Artık bizimde başından kalkamayacağımızsaatlerce bıkmadan zevkle oynayabileceğimiz nitelikte bir oyunumuz var. Evet OVER THE NET gerçektende 64ün bu alandaki açığını kapamaya aday bir oyun. Beach Voleyde olduğu gibi oyun bir plaj voleybolu. Hani deniz sahillerinde uzunca iki direk arasına bir file gerilir ve çevrenin en iyi plaj takımları arasında voleybol müsabakaları yapılır ya... Ondan bahsediyorum işte. Çok mu şaşırdınız? Bu ülke elbette Türkiye değil. Hawai ve California gibi sahil kentlerini kastetmiştim ben. Eğer bu zevki sizlerde Hawainin o yakıcı güneşi altındaki kumsallarda çıplak ayaklar üzerinde (tabi 64ünüzün başında) tatmak isterseniz yapacağınız tek hareket Over The Neti yüklemek olacak. Bu zevki gerçekten Hawaide tatmak gibi olmasada yine de eminim birçoğunuzun oldukça hoşuna gidecektir.
Bu kadar övgüden sonra oyunumuzu artık biraz daha yakından tanısak hiç de fena olmayacak.
Menü yüklendiğinde port Ilye takılı joystickinizle yönettiğiniz oku ekrandaki 4 seçenekten en soldakine getirerek klicklerseniz maç esnasında şans faktörünü de oyuna katmış olursunuz. Şans faktörü ile kastettiğim şu örneğin servis attıktan sonra veya smaç sonrası fileye çarpıp da sayı olan vuruşların geçerli kılınması gibi durumlar. No diyerek bu faktörü ortadan kaldırmanız da elbette mümkün. Hemen yanındaki kareden ise oyunun kaç set üzerinden oynanacağını belirliyorsunuz. 3 alternatifiniz var13 veya 5 set.Bir sonraki şıktan Sea Cupa (deniz kupası) iştirak edebilirsiniz.Şayet seçiminizi burayla yaptıysanız öncelikle Freaks Golden Boys Geniasis.Coco Rollers ve Warriors lakablı sekiz plaj takımı arasından birini seçmelisiniz. Dilerseniz seçtiğiniz takımın oyuncu isimlerini de değiştirebilirsiniz. Yapmanız gereken tek şey oku isimlerin üzerine getirerek klicklemek. Cursor çıktığında yeni isimleri girebilirsiniz (ardından Return). Takım seçimi sonrası

oyuncu kontrollerini kimin üstleneceğini belirliyorsunuz. Dilediğiniz takdirde adamlarınızın tekini bilgisayar kontrolüne bırakabilir veya arkadaşınızla (iki kişi) beraber aynı takımda da olabilirsiniz. Bunun için okunuzla üzerinde C= (Commodore) işareti olan kareyi klickleyerek joystick resmine çevirmelisiniz.Fakat illa da ayrı takımlardan olmak istiyorsanız oyuncunuzun tekini bilgisayar kontrolüne bıraktıktan sonra Ok den diğer menüye geçerek burdaki oyuncu ayar tablosundan yine karelerin birini deminki gibi joystick resmine dönüştürmelisiniz. Böylelikle kupaya arkadaşınızla beraber ayrı takımlardan olmak üzere katılabilirsiniz.Bir önceki menüde olduğu gibi onun da takımını ve oyuncu isimlerini aynı şekilde belirlemeniz mümkün.Burayı da Ok diyerek geçtikten sonra driveınızınkısa bir yüklemesiyle ekrana kupa maçlarının puan ve istatistik cetveli çıkacak. Bunun sonrasında Firea basışınızla beraber artık maçlara geçilecek. Maçlar kumsalda ve büyük bir seyirci topluluğunun önünde oynanıyor.Her maç bitiminde puan ve istatistik cetveli ekrana gelir. Alt sol bölümde W takımın kazandığı maç sayısını P aldığı U da yediği sayı miktarını gösterir. Yanındaki cetvelden ise hangi oyuncunun ne kadar sayı kaydettiğini kaç block ve smaç yaptığını görebilirsiniz. Kupanın yanındaki Match şıkkından ise bir veya iki kişilik tek maç yapılabilir. Takım seçimi ve oyuncu adları kupadaki gibi belirleniyor.

Maçtaki hareketlerin kontrollerine gelince Servis kullanmak için Firea kısaca basmanız yeterli eğer servisinizi uçarak havadan atmak istiyorsanız ateşe bastıktan sonra joyu ileri itmelisiniz. Manşetler için joyu



sağ veya sola çekerek Firea basmalısınız. Pas için Fire yeterli olacak. Parmak uçları ile vurmak için de joyu üst çaprazlara iterek Firea basın.

Özellikle maç bitimlerinde kazanan tarafın oyuncularının havaya sıçrayarak el çakmaları çok tatlı yapılmış.OVER THE NET bence şu ana kadar 64de çıkan en iyi voleybol oyunu. Kim ne derse desin Beach Voleyden dahi özellikle de oynanabilirlik açısından kat kat üstün bir program.

Son söz olarak zevklesıkılmadan oynayabileceğiniz bir spor oyunu arıyorsanız hiç düşünmeden tercihinizi bu oyunda yapın.

Pişman olmayacaksınız

SUPRE

SUPREMACY... En büyük olmak.
Amacımız bu. Gayet basit bir konu, son derece zor bir oyun.
Amiga versiyonu için yazılan yazıyı okuyanlar hatırlayacaktır, dört farklı güçte düşmandan birini seçebiliyorduk. İşte C-64'de bu yok. Yalnızca bir düşmanımız var, o da Amiga'daki en kuvvetli düşman. Ele geçirmeniz gereken otuz gezegen var ve sadece yirmidört bölümlük askere sahip olabiliyorsunuz. Yani bütün gezegenleri ele geçirmek ve koruyabilmek imkansız. Onun için, benim yazımı okumadan oyunu bitirmek çok zor.(Ben bitirdim).
Evet gençler. Bu oyun daha önce açıklandığı için tekrar aynı şeyler üzerinde durmak istemiyorum. Size kısa kısa bütün buttonların anlamlarını vereceğim. Ama esas istediğim Amigacıların yenemediği bu manyak düşmanın nasıl yenilebileceğini anlatmak.
Oyuna üzerinde yuvarlak bir uzay haritası olan kontrol ekranında başlarsınız. Burada başka ekranlara geçmenize yarayan 10 tane button var. Bunlar sırasıyla **1) GRAFİK:** Vergileri ayarladığınız, gezegenin durumunu, insan sayısını, sizin ve düşmanınızın gezegenlerinizi gösteren, ekrandır. Ekrandaki göstergeler:

CITIZENS: Nüfus
CROWTH : Nüfusun artış hızı
MORAL : Moral(malum)
MILITARY STRENGH: Askeri gücünüzü gösterir.
2) ALTIN: Gemi satın almanıza yarar.
Alabileceğiniz gemiler:
Battle curuiser: Asker nakletmeye yarar.
Solar sat genarator: Enerji üretir.
Atmosphere processor: Yaşanmaz gezegenleri hayata elverişli duruma getirir.
Horticultural station: Yiyecek üretmeye yarar.
Care-Mining station: Yakıt ve mineral üretir.
Cargo store/carier: Gezegenler arasında, erzak ve yolcu taşır.
Oyundaki bütün gemiler hayati önem taşımaktadır. Gerekli açıklamayı gereken yerde yapacağım.
3) ROKET: Bu buttonla gemilerinizi gezegenden gezegene nakledebilir, yörüngeye çıkarabilir, tekrar yeryüzüne indirebilirsiniz. Tek yapmanız gereken sağ üstteki,"kalkan uçak","iniş yapan uçak", "gezegenler arası yolculuk" resimlerinden birini seçmek. (Ama önce kullanacağınız geminin üzerine gelip ateşe basmalısınız.)
4) ATMOSPHERE PROCESSOR: Bu button sadece atmosphere processor gemisini yönetmeyi sağlar. Haritanın yanındaki oklarla en yakın gezegeni seçin ve bu buttona basın. Eğer bir A.P.'nız varsa seçtiğiniz gezegene gidecek ve kısa bir süre içinde gezegenin yaşanabilir duruma geldiği haberini gönderecektir. Şimdi ilk yapmanız gereken oraya bir kaç bölük asker ve diğer hayati gemilerden göndermektir (Solar-sat gen, Horticul.st., Mining st.)
5) YUMRUK: Yumruk buttonunu oyunun ilerleyen günlerinde (!) sık sık kullanacaksınız. Bu buttonla asker alır, onları eğitir, zırh ve silah verirsiniz. Oyunun başında gemilerle ve vergilerle işiniz bittikten sonra bu ekrana geçin ve bütün birliklerinize 200'er asker alın. Zaten bu oyunda sahip olabileceğiniz maksimum asker sayısıdır. En altta sağda ise o anda ekranda bulunan platoon'un eğitim derecesini görebilirsiniz.(Koşan adamın altında) Platoon'lar eğitilirken siz her birine teker teker silah ve zırh hazırlamalısınız. Bu arada benim tavsiyem en pahalı olanları seçmenizdir.
Mavi renkli adam resminin altındaki oklarla zırhı, silah resminin altındaki oklarla ise silahınızı ayarlayabilirsiniz. Ortada sağda ise bir bölüğü seçtiğiniz silah ve zırhla giydirmenin ne kadara patlayacağı, onun altında ise o andaki paranız görülür.
6) SANDIK: Oyunda gemilerimize, malzeme, yakıt, erzak, mürettebat yüklediğimiz ekrandır. Sağ üstteki docking-bay da bulunan gemilerden birini seçerek en üstteki mavi buttonla mürettebatını koyarsınız. Bunun altındaki button, eğer varsa, bütün yükü boşaltmaya yarar. Adam resmi ile gemiye sivilleri, benzin sayısı ile depoya yakıt doldurabilirsiniz.
7) GEZEGEN: Bu da elinizde bulunan Hortcul.st.'ları ve Mining st.ları çalıştırdığınız ekrandır. Ekran geldikten sonra seçtiğiniz stationları gezegen yüzeyine yerleştirebilirsiniz. Altlarındaki off yazısına basarak on' a dönüştürür ve çalıştırmış olursunuz. (Mürettebat koymadığınız gemiler çalışmazlar. Ayrıca oyunun başlarındaki büyük fırtınadan sonra bütün gemileriniz duruyorlar. Tekrar çalıştırmayı unutmayın.)

Solar sat generatorÜ bu ekranda çalıştıramazsınız.3 numaralı uçuş buttonundan, "kalkan uçak" resmi ile yörüngeye oturtmalısınız.
8) KURUKAFA : Oyunun savaş ekranıdır. Sağ üstteki manzara resminin yanında güç çizgileri vardır. Eğer savaş anındaysanız,

64'ler sayfa 10

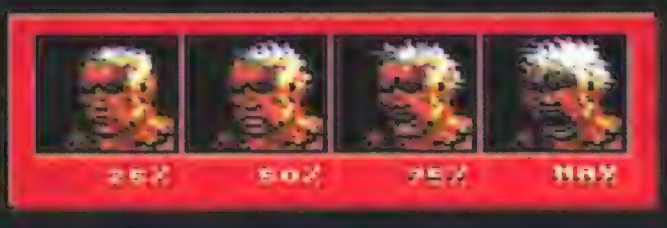
MACY

düşmanınızın o gezegendeki kuvvetinide görebilirsiniz. (Düşman yoksa savaş ta yoktur. Yanlış anlamayın !! İki taraf ta aynı gezegen üzerinde yaşayamaz.) Bu ekranın iki önemli özelliği, saldırganlık derecesi ve savaş gemilerine asker yüklemedir.
Docking-by'da bulunan savaş gemilerinden birini seçer, ardından da gemiye yüklemek istediğiniz bölüğün üstüne basarsınız. Böylece bu birlik yukarıdaki gemi isminin altında belirir. Gemilerinizde bulunan askerler savaşlara katılmazlar.(Siz gemiden indirmediğiniz sürece)
Saldırganlık derecesi (AGGRESSİON) ise son derece önemlidir. Bunu düşman üssü hariç heryerde %100 tutun. Yandaki vesikalık fotoğraftaki adamın suratı ise saldırganlık derecesi değiştikçe sinirlenir veya sakinleşir.

9) BÜYÜTEÇ : Düşman gezegenlere casus gönderip, durum hakkında bilgi almaya yarar.

10) DİSKET : Geldik oyunun en berbat bölümüne. Bu bölüm de save, load ve diğer bölümler takır takır çalışıyor amaaa, diskette değil kasette çalışıyor. Oyunu oynarken kaldığımız yeri saklamak ve yüklemek için teybinizi de hazırlayın. (Bu arada, oyunda son ekran falan da beklemeyin. Bitirdikten sonra bir yazı çıkar ve son ekranın "kasetin" diğer yüzünde olduğunu, arka tarafı çevirip "play"e basmanızı söyler. (İki haftadır oyunun son ekranını bulmak için çırpınan bizleri de mor eder!)
Evet geldik oyunda izlemeniz gereken stratejiye. Bundan sonraki yolumuz çok uzun ve tehlikelerle dolu. Vazgeçecek, yarıyoldan dönecek, yılacak olan varsa şimdiden ayrılsın. Amaç düşmanın üssünü ele geçirmek. Araç: Korkunç büyüklükteki bir orduya karşı, birkaç gemi ve yirmidört müfrezelik bir askeri güç.
Herşeyden önce, bu evrende, parasız tuvalete bile gidilemiyeceğini bilmelisiniz. İlk yapacağınız iş para kazanmak. Oyun başlar başlamaz kendinize 2 "horticultural station" 2 solar-sat generator, bir tane de Mining station alın. Vergileri 0'a indirin. Nüfus 25000 olunca vergileri % 100' e çıkartın. Bu arada bütün birliklkerinizi 200 kişilik yaparak % 100 oluncaya kadar eğitilmelerini bekleyin. Paralarınızı almaya başlayınca da gücünüzün yettiği kadarına silah ve zırh giydirin.
Nüfus 5000'e düşer düşmez vergileri % 000 yapın. Nüfus 30000 olunca da tekrar % 100'e çıkarın. Bu taktiği bütün gezegenlerinizde uygulayın. Kısa sürede bir kaç milyon kredi kazanırsınız.
Oyunda iki gezegenden fazla ele geçirmeyin. Bu gezegenler de size en yakın olan iki gezegen olmalıdır. Bu işleriniz bitince sıra düşman üssüne saldırmaya geldi. Ama savaş gemilerinizin menzili oraya ulaşmıyor! Naapıcaaz pekiyi? İşte oyunun dönüm noktası burası. Tek yapmanız gereken, gidip 5. gezegeni ele geçirmek. Burayı korumanıza gerek yok. Biraz oyalanıp askerlerinizi geri çekin. Bir müddet sonra bilim adamlarınız, geliştirdikleri teknikle savaş gemilerinizi nükleer yapıyorlar. Böylece yakıt sorunu ortadan kalkıyor. Artık üçer, dörder gemilik filolar halinde düşman üssüne yumuşatma saldırıları yapmalısınız. Oyunun bundan sonrası için tek amacınız düşman üssünü ele geçirmek olmalı.
Düşman üssü 10.000 puanın altına düşünce bütün gezegenlerdeki birlikleri kendi üssünüze alın ve hasar gören birliklerin elbiselerini çıkartarak 200'e yükseltin. Eğitimlerini % 100 yapın ve tekrar silahlandırın. Bütün birliklerinizi yepyeni yapıp iki tanesi hariç hepsini gemilere doldurun ve enemy base'e gönderin.
Savaşırken de ilk önce % 25 saldırganlığı deneyin.
Yavaş yavaş bu sayısı % 100'e çıkarın ve yenilme ihtimaline karşı da gemilerinizi üssünüze geri çağırın.(Bu arada unutmadan bir gezegene saldırmak için gemilerinizi normal olarak gezegene indirin, bu ekrandan kurukafa resmini seçerek savaş alanına geçersiniz. Burada seçtiğiniz gemi'nin içindeki birliklerin adı görülür. Üstlerine gelip ateşe basar ve gemiden indirerek savaşa katılmalarını sağlarsınız.)
İşte SUPREMACY bitti. Grafikler C64 için çok mükemmel. Ses efektleri, insanı başka bir dünyaya götüren esrarlı bir hava yaratıyor. SUPREMACY, C64 için belki de bir dönüm noktası.
Sakın unutmayın: Evrenin sonsuz derinliğinde, bir yerlerde yaşamaya çalışan iyilere, yaşamı cehennem yapmak isteyen kötülerin sonu, o noktadan trilyonlarca ışık yılı uzakta, başka iyilere eziyet etmekle meşgul kötülerin sonundan farklı değildir. *(Şef, biz aşağılık ölümlüler için bir de bunun Türkçe'sini yazsan keşke-MAC)* Bizler ise, her zaman iyilerin yanında olan, kötülere cezalarını veren, uçsuz bucaksız karanlığın ortasında parlayan aynı kaynaktan ışık alan, bedenleri asla buluşamayacak ama ruhları ezelden beri birbirine zincirlenmiş kahramanlarız.

CEM SANCI



sayfa 11

prof. TROUBLE

Selamlar. Yeni bir Prof. Trouble köşesiyle karşınızdayım. Lafı uzatmadan mektuplarınıza geçiyoruz.

Mektup # 1 :

Sevgili Prof. Trouble

Ben Muder. Sana bazı sorularım var.

1 - AMIGA'da bir resmi oyun içinde durdurup üzerinde bazı değişiklikler yaparak kağıda basmak mümkün müdür ?

2 - AMIGA 500 ile PC oyunları oynanabilir mi ?

3 - Benim 512 K Ram kartım var. Şimdi bir tane daha alırsam ikisini birden kullanabilir miyim ?

Cevaplar :

1 - Bu işi gerçekleştirebilmek için bazı yollar vardır. Birincisi resmim ekrandayken AMIGA'yı resetleyip 3rd DAY ya da GFX-MON gibisinden bir ripper'la resmi hafızada arayabilirsin. Ancak oyun reset-protected ise yani reset edildiğinde hafızayı temizliyorsa bu yöntem çalışmaz. İkinci ve pahalı yöntem AMIGA ACTION REPLAY kartuşu kullanarak resmi almaktır. Bu şekilde kaydettiğin resimleri istediğin bir resim programını kullanarak kağıda basabilir, üzerlerinde değişiklikler yapabilirsin.

2 - IBM TRANSFORMER adlı programla bazı IBM programlarını çalıştırmak mümkündür. Eğer program grafik kartıyla çalışıyorsa AMIGA'na grafik kartı takmalısın. Bir de AMIGA external portlarına takılan kartuşvari nesneler var , bunlar yüzde yüz uyum sağlarlar.

3 - Tabii , biri yoruldukça diğerini takarak devam edebilirsin.

Mektup # 2 :

Sayın Prof. Trouble

Bugünlerde oturmuş şiddetle kendi utility disketimi hazırlamaya çalışmaktayım. Pek başarılı olduğum söylenemez. Yardımınız talep ediyorum.

1 - Disketi boot ettiğimde çıkan CLI ekranının rengini , mouse pointer'ini , kolon sayısını ayarlayan dosya hangisi ve nasıl yüklenebilir ?

2 - Disketteki programları hem CLI hem de Workbench'ten nasıl yükletebilirim ?

Cevaplar :

1 - Workbench disketini tak ve preferences'i yükle. Buradan yaptığın değişiklikleri save et. Sonra Diskmaster'ı tak ve Workbench disketinin devs directory'sinde yer alan system-configuration adlı dosyayı kendi disketine kopyala. Disketi yeniden boot ettiğinde her şeyin istediğin gibi olacağını göreceksin.

2 - CLI'den programın adını yazarak çalıştırabilirsin. Workbench'ten yüklemek için ise bir ikon hazırlamak gerekiyor. Bunun için bir ikon bul ve Diskmaster'ı yükle ve ikonun adını istediğin şekilde değiştir.

Mektup # 3 :

Sevgili Prof.Trouble

Ben 13 yaşında yeni bir Amigacıyım. Bazı sorularım olacak.

1 - Diskete kaydettiğim bir programın otomatik olarak yüklenmesi için ne yapmalıyım ?

2 - Diskmaster'ın görevini yapan ama daha az hafıza yiyen bir program var mı ?

3 - AMIGA500'ümün hafızası en fazla ne kadar genişleyebilir ?

Cevaplar :

1 - Eğer programını AMIGA-BASIC ile yazdıysan disketin startup - sequence'inin ilk satırına şunu yazmalısın : AMIGABASIC programınınadı

2 - Bir de Directory Opus'u deneyebilirsin.

3 - En fazla 8.5 Megabyte'a kadar genişleyebilir.

Evet bu aylık da bu kadar mektup yazmaya devam edin. Hoşçakalınız. Adres :

PK 205

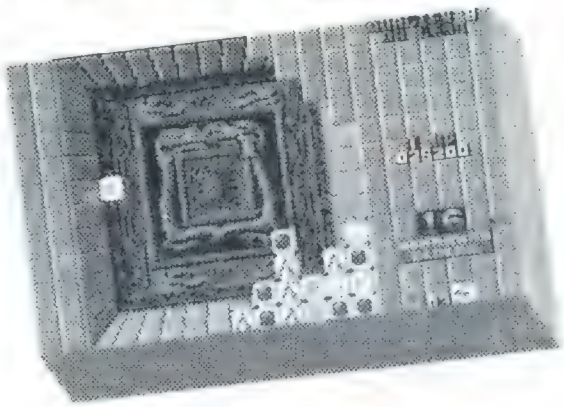
Beşiktaş / İstanbul

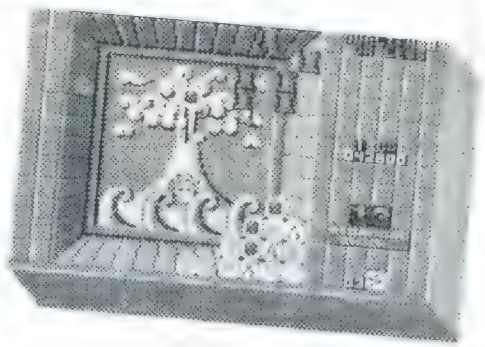
PLOTING

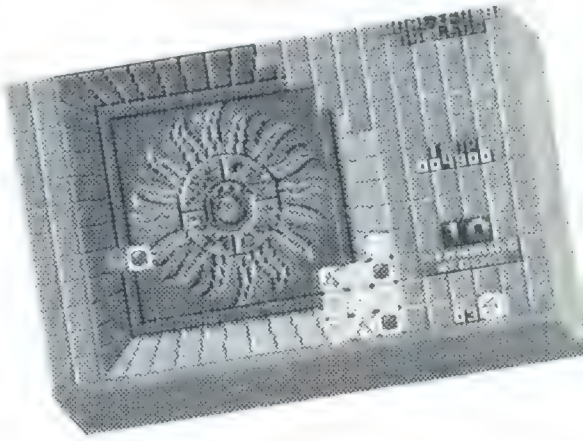
Shadow Warriors, Narc gibi oyunlara imzasını atan Ocean bu kezde bir zeka oyunu yapmayı denemiş. Ve bence bunu büyük ölçüde başarmış.
Oyunda ne olduğunu hala çözemediğim garip ama şirin bir yaratığı kontrol ediyorsunuz. Amaç ekrandaki şekilli blokları yoketmek. Bunu da yönettiğiniz yaratıkla yapacaksınız. Elinizde bulunan taşı fire'a basarak aynısına fırlatırsanız o şekli kırıp arkasındakine sahip olursunuz. Bu arada fırlattığınız taş yoket-tiğinizin arkasına yerleşiyor. Bir bloğa soldan taş fırlatırsanız sağındaki, üstten fırlatırsanız altındaki elinize geliyor. Üstten fırlatmak için ise yukarı çıkarak blokların hizasını geçmelisiniz. Şimdi ancak duvardan sektirerek taş fırlatabilirsiniz. Fırlattığınız taşın nerden sekip nereyi vuracağına bakmanıza hiç gerek yok. Çünkü bilgisayar elinizdeki taşın nereye isabet edeceğini okla gösteriyor. Oyunun mantığı kısaca böyle.
Ekran düzeninde, sağ üst köşede blokları yok ederken max. kaç tane bırakmanız gerektiği yazıyor. Örneğin bu sayı 8, bölümde de 30 tane blok var. Demek ki 22 taş yok etmelisiniz. Sağ üstte yazan sayı kadar taş kaldığında bölüm geçersiniz. Bu sayının altında ise süre var. Belirtilen süre bitmeden bölümü geçmelisiniz. Yoksa GAME OVER. Daha altta puan ve onun altında da bölümdeki blok sayısı var. Taşları yok ettikçe bu sayı azalacak ve kalan blok sayısını gösterecektir. En altta ise haklarınız yazıyor. Bir atışta birden fazla taş kırmanızda mümkün. Bunun için aynı şekilli taşların arka arkaya olması gerekiyor. Tek taş vurunca 100, 2 taş vurunca 400, 3 tane vurunca 900 ve 4 tane vuruncada 1600 puan alıyorsunuz. Zaten oyun bir puan oyunu.
Aynı tetrislerdeki gibi, bir sonu yok. Amaç dayanabildiğiniz kadar dayanmak ve yüksek puan almak.

"Peki oyun ne zaman game over oluyor? " diye soruyorsanız hemen açıklayayım. Daha önce anlattığım gibi fırlattığınız taş vurduğunuzun arkasına yerleşiyor. Diyelim en altta bir taş tek kalmış. Buna üstten bir blok fırlattınız. Attığınız taş vurduğunun arkasına geçemez çünkü zemin kat. İşte bu ve bunun gibi hareketlerde bilgisayar ıskaladığınızı belirtip 1 hakkınızı alıyor. Sağ alttaki şimşekle belirtilmiş hakkınız azalırken elinize şimşek resimli bir blok geliyor. Bunu istediğiniz taşa fırlatabilirsiniz. Şekli farketmez. Fakat ilerleyen bölümlerde bilgisayar otomatik olarak hak verebiliyor yada bu hakkı taş blokların arasına gizliyor. Onu vurup hakkınızı yükseltebilirsiniz. Bölümler ilerledikçe blokların önünde dama taşına benzeyen engeller oluşacaktır. Bu gibi durumlarda vurmak istediğiniz şekli ancak duvardan sektirerek vurabilirsiniz.Oyunda belli birkaç tane arka grafik yapılmış. Bunların her levelda değişmesi oyuna renk katıyor. Fakat ben bu kadar saçma resimler görmedim. Ne resmi olduklarını anlamaya 1000 şahit ister. Oyunun müziğini de unutmamak lazım. Bana eski siyah- beyaz ve sessiz komedi filmlerinin müziklerini hatırlattı. Megadeth çalsa bence daha iyi olurdu ama yine de güzel ve neşeli bir müzik.Sonuç olarak çok zevkli, rahat oynanabilen, insanı saatlerce ekran başına bağlayan bir oyun. Sıkıldıkça arşivimden çıkarıp oynamayı düşünüyorum. Yazımda anlattığım kadarıyla hoşunuza gittiyse almanızı öneririm, bayağı zevkli bir oyun. Karar sizin!

UMUR AKAYDIN







SOFT
HiTEC Software
LOGOTRON
SUMMIT SOFTWARE
ENIGMA VARIATIONS
HEWSON
ocean
GRANDSLA
MILLENNIUM
AS203
THALAMUS
ELECTROCOIN
NOVAG
Audiogenic
GREMLIN
Addictive
LIVE THAT DREAM
TITUS
SOFTWARE
AGAIN AGAIN
MANDARIN
SOFTWARE
Vulture
Publishing
PRISM
LEISURE
CORPORATION
DATABASE
SOFTWARE
GENEL DAĞITIM
NOKTA
DIŞ TİCARET ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.
TUNALI HİLMİ CAD. KUĞULU İŞHANI A BLOK NO: 123/45
KAVAKLIDERE - 06700 - ANKARA
TEL : (4) 127 75 22. FAX : (4) 127 28 03

ÜRÜNLERİMİZİ PERAKENDE SATAN
COMMODORE AMIGA
ve PC BAYİLERİ
İSTANBUL
AMIGA CENTER : (1) 148 43 83, NİŞANTAŞI
BAKIRKÖY BİLGİSAYAR : (1) 572 39 01, BAKIRKÖY
BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR : (1) 160 82 11, BEŞİKTAŞ
COMPUSHOP : (1) 584 19 44, MERTER
CLUB ELITE : (1) 161 08 47, BEŞİKTAŞ
GALLERIA COMMODORE CENT : (1) 560 20 14, ATAKÖY
SERSCOMP 90 : (1) 337 08 98, KADIKÖY
SHOW BİLGİSAYAR : (1) 158 13 56, BEŞİKTAŞ
SKY BİLGİSAYAR : (1) 583 54 03, BAKIRKÖY
WARNER HOME VIDEO : (1) 355 12 40, SELANİKÇEŞME
ANKARA
CHIP BİLGİSAYAR : (4) 117 32 24, KIZILAY
GÖZLEM BİLGİSAYAR : (4) 135 30 90, KIZILAY
MICRO SHOWY BİLGİSAYAR : (4) 168 36 47, KAVAKLIDERE
MICRO MOVIE BİLGİSAYAR : (4) 126 85 29, KAVAKLIDERE
OKAN ELEKTRONİK : (4) 131 08 98, KIZILAY
TELEKOM BİLGİSAYAR : (4) 117 10 97, KIZILAY
ESKİŞEHİR
BİTİŞ BİLGİSAYAR : (22) 13 29 24, ESNAFSARAYI
DİMSOFT BİLGİSAYAR : (22) 13 66 78, ESNAFSARAYI
İZMİR
KAYACAN ELEKTRONİK : (325) 229 04
SAKARYA
SIRÇASARAY BİLGİSAYAR : (881) 320 72
MERSİN
TNI STAR BİLGİSAYAR : (741) 706 05
ADANA
İRFAN BİLGİSAYAR : (851) 094 79
İSTANBUL TOPTAN DAĞITIM
SAFA TANITIM
ŞEHİT ASIM CAD. MANSUKLAR YOKUŞU NO : 2/2
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
TEL : (1) 159 70 63, FAX : (1) 159 70 62.

USS JOHN YOUNG

Biz Commodore'cuların çoğu bilgisayarla ilk tanışdığımızda teyp kullanıcısıydık. Hala da teyp kullanan kitle çok büyüktür. Ancak kasetle çalışma sınırları küçük olduğu için geniş ve kapsamlı oyunları kasette bulmak zor olur, bulsak ta kafa ayarıydı, tekrar yüklemeydi, falandı filandı, anamızdan emdiğimiz süt burnumuzdan gelirdi. Ama yüzyılda bir, birisi çıkar teyp kullanıcıları için tek parça ve oldukça kaliteli bir oyun yapıp kaset kullananları mutlu eder. USS JOHN YOUNG'da bu kaliteli kaset oyunlarından bir similasyon.

Son derece zor bir oyun olan USS JOHN YOUNG'a başlamak için önce görevimizi seçmeliyiz. Aslında bu ekranda beş görev var ve ben birini seçmeliyiz dedim ama bu sizi yanıltmasın. Oyun da ilerlemeden böyle bir hakkınız olamaz. İlk göreve gitmek zorundasınız. Bitirebilirseniz diğer göreve geçebilirsiniz.

1) TANKER NEEDS HELP: Düşman uçakları, denizaltıları ve hücümbotları tarafından çevrilmiş tankeri kurtarıp 6 saat içinde üsse geri dönmelisiniz.

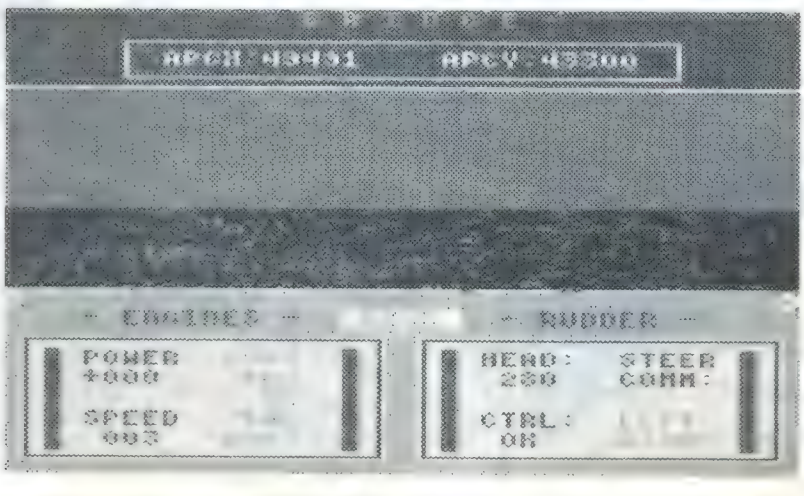
2) ATTACK ON ROSTHAM OILRIC: Gidip, düşman petrol kuyularına birkaç füze gönderip geri dönmelisiniz. (Büyük ihtimalle dönemezsiniz.)

3) HUNT AND KILL: Size belirtilen düşman gemisini bulmalı, kovalamalı ve o sizi yok etmeden batırmalısınız.

4) THE BATTLE OF KUWAIT: Daha bu bölüme geçemedim ama oyunun 1990'da yapıldığını düşünürek, 4. görevin önceden hazırlanan bir senaryo olduğu söylenebilir.

5) TOMAHAWK: Herhalde oyunun en eğlenceli ve zor görevi bu olmalı ancak ben daha buraya ulaşamadım.

Monitör ekranı sayesinde butun ihtiyacınız olan bilgileri bir anda görebilirsiniz. (usttte)
Kaptan köşkünuz pek şık bir yer olmasa bile sizi gideceğiniz yere goturuyor. (sağda)

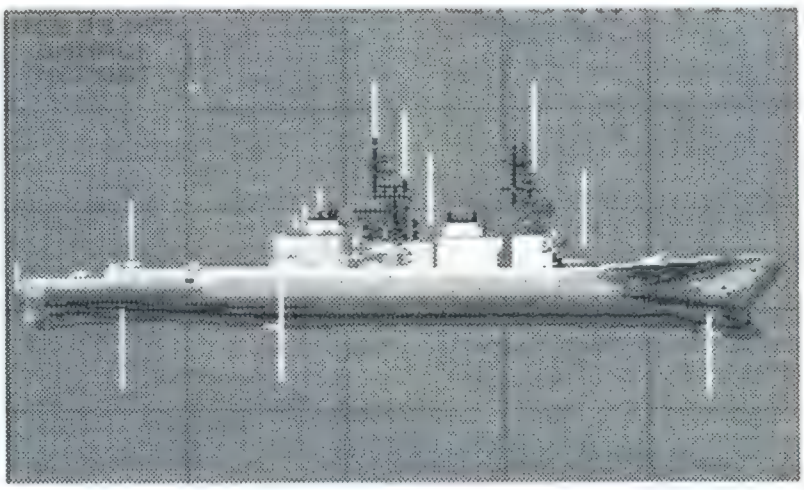


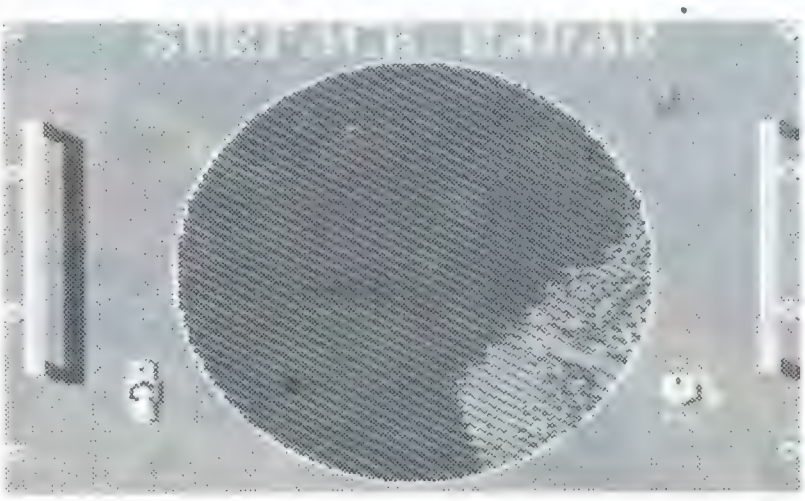
Görevi seçer seçmez oyun başlar. İlk çıkan ekranın adı MONITOR'dur. Oyunda bunun gibi dört kontrol odası daha var ve bütün oyun bu beş ekrandan oluşmaktadır. Görevleri bitirebilmek için hızlı olmak şart, bu nedenle beş ekranın da görevlerini ve işleyiş biçimlerini iyi öğrenmeye çalışın.

A) MONITOR: Bu ekran gemi bilgisayarıdır ve geminin hızı, yönü, savunma sistemleri gibi ayrıntıları gösterir. Ekranın sağında ve solunda üst üste dizilmiş buttonlar yardımı ile gerekli ayarlamaları yapabilirsiniz. Bunlar: NAVS (Navigation Satellite): Üzerine gelip ateşe basarsınız ve ek-

randa bir yazı çıkar. "Şifreyi girin"!!!.... Hoppalla! Şifreyi bulan olursa bana da yazıp meraktan kurtarsın lütfen.
COMS (Command Satellite): Gemiye gelen mesaj varsa bu buttonla görebilirsiniz. Ayrıca savaş anında hedefle ilgili teknik bilgileri gösterir.
CIWS: Otomatik pilot (kaptan) gibi bir şeydir ama savunma sistemimini kontrol eder. Siz düşman üzerine roket göndermekle meşgulken üzerinize gelen torpillerden (Hepsi de güdümlüdür) kurtulmak için çeşitli cambazlıklar yapar, decoy, flares, chaf fırlatır.
CHAF, DECOY, FLARES: Güdümlü torpilleri şaşırtmak için denize bırakılan yanıltma silahlarıdır. Ve bu buttonlarla, her fırlatıştan sonra boşalan tüpleri doldurursunuz. (Aksi takdirde geminize su dolmaya başlar!!!) Loaded: Dolu, Unloaded: Boş olduğunu gösterir.
% 100: Motoru tam devir çalıştırmak için.
% 10: Motoru durdurmak için.
REVERSE: Bu buttona bir bastığınızda ekrana FORWARD yazar, bir kere daha bastığınızda REVERSE yazar. Forvard'la ileri, Reverse ile geri gidersiniz.
b) BRIDGE: Köprü işinize en çok yarayacak ekranlardan biridir. Geminin yönünü sadece buradan ayarlayabilirsiniz. İsterseniz fazla yaklaşan F- 14'lerin icabına bakmak için MK 45 yazan uçaksavar topunu kullanabilir veya motorun gücünü değiştirebilirsiniz.
c) RADAR: Bu radarla sadece deniz yüzeyini görebilirsiniz. Uçaklar, torpidolar ve denizaltıları bu ekranda bulamazsınız. Karaya oturmamak için sık sık radarınıza göz atmanız gerekecektir.
d) TACTIC RADAR: Oyunun en önemli ekranı denilebilir. Tüm savaşlarınızı bu ekrandan yönetir, nereye gittiğinizi görür (Ama kara parçalarını göremez.), düşmanın hareketlerini izlersiniz.
NEXT OBJECT: Roket göndereceğiniz düşman birimini bu buttonla belirlersiniz.
ZOOM: Bir kere bastığınızda haritanın ölçeğini küçültür, ardından bastığınızda ölçeği büyültür.
TİME SCALE: Zamanı hızlandırıp yavaşlatmak içindir.
ABORT: Hedefe kilitlediğiniz roketi atmaktan vazgeçerseniz işlemi durdurmak içindir.
LAUNCH: Hedefe kilitlediğiniz roketi göndermek içindir. Her hedefe de her roketi gönderemezsiniz. Denizaltılara ASROOC. Uçaklara SPARROW, gemilere ve yer hedeflerine HARPOON fırlatmak zorundasınız.
e) DAMAGE: Geminize gelen hasarı buradan görebilirsiniz. Her bölümün üzerinden bir ok çıkmıştır, hangi kısım yara almışsa üzerinde ismi yazar, hasar hafifse savaştan sonra tamir edilir. (O kadar uzun yaşayan olursa tabii.)
"Sonuç olarak"!!! Bu oyunu bitiren olacak mı, merak ediyorum. Aslında işin başında nasıl böyle güzel ve geniş kapsamlı bir oyunu, kasete tek parça olarak sığdırabilmişler diye şaşırmıştım ama torpilleri şaşırtmanın mümkün olmadığını, biri olmasa bile arkasından gelen on beş tanesinin bütün yanıltıcı sistemlere ve keskin manevralara karşın geminin gövdesinde delikler açtığını görünce, kısa yazılımı olan bir oyun yapmak için programdan hangi parçaları makasladıklarını anladım. Genede güzel grafikli, heyecanlı ve çok zor bir oyun olduğunu, kaset kullanıcısı iseniz almanız gerektiğini vurguluyorum.

CEM ŞANCI





Ne yazikki geminiz düşman ateşine sonsuza kadar dayanamıyacaktır. Bu ekranda hasar durumunuzu görebilirsiniz. (ustte) Eminim radar'daki noktalar size çay içmeye gelen arkadaşlarınızı temsil etmiyor. Onun için bir an once silahlarınızı hazırlasanız iyi edersiniz.

ESKIMO GAMES

AvrupadaAsyadaAkdenizde olimpiyatlar olur da kutuplarda olmaz mı yani ? Olur tabiolur da kendi yaşam şartlarına uygunalışılagelmişin dışında olur biraz. ESKIMO GAMES ile bu farklı olimpiyatlara katılmanız mümkün. Menünün yüklenişiyle ekranda 5 seçenekle karşılaşıyorsunuz. Presensatıon Oyunun yapımcılarını gösteren tablo. Hall Of Fame Oyunlarda yapılmış en yüksek skorları gösterir Practice a Level Oyunlara önceden ısınmanız için önereceğim şık. No Of Players Oyuncu sayısını maximum 4e kadar çıkarabilirsiniz. Start Eskimo Games Eskimo oyunlarına katılmak için burayı seçin. 4 dalda katılabileceğiniz oyunların ilki Operation Snowball Burda oldukça zorlu bir kartopu savaşına katılıyorsunuz. Amacınızsahip olduğunuz kartopu makinasıyla buzdan barikatlar ardına gizlenmiş eskimo çocuklarını onlardan erken davranarak şişlemek.Çocuklardan yediğiniz her kartopuyla ekranın solundaki derece gittikçe eksi yönde artar.Derece -100e dayandığında ise oyun biter. Ayrıca ekrana çıkan konserve kutularını almanız (vurmanız) da yararınıza.Bu savaştan galip ayrılmak niyetindeyseniz ekrana çıkan her şeyden (konserve kutuları dahil) toplam 100 adet vurmanız gerekir.Ekranın sağındaki diğer tüp ise barikatlar arkasındaki çocuk ve konservelerin yüzde olarak kaçına isabet ettirdiğinizi gösterir. Eggsterminator Oyunların ikinci etabında bu kez uçurumun eşiğinde devamlı yumurtlayan çeşit çeşit kuşların yumurtalarını toplamanız gerekiyor.Bunun için size tanınan süre ise sadece 100 saniye.Onlara ulaşmak için halatın bağlı olduğu arabayı yumurtaların hizasına getirip aşağı inmelisiniz.Tabi bunu yaparken de olabildiğince çabuk davranmanız gerekiyorçünkü biraz geç kalışınızla yumurtalar çatlayıp kuşlar çıkarak yuvalarından uçuyor.Bunlar size değse bile bir zararı dokunmuyor ama uçan diğer kuşlar size çarptığı an dengenizi kaybedip suya düşüşüyorsunuz.Bu da boş yere vakit kaybetmenize neden oluyor.Ekranın sol üstünde sürenizisağ üstte de topladığınız yumurta sayısını görebilirsiniz. Size tavsiyem yumurtaları devamlı ekranın solundaki 3 yuvadan toplamanız.Çünkü sağ taraftakileri toplarsanız her düşüşünüzle eskimo eranın solundan çıktığı içintekrar sağda kalan arabasına ulaşması size büyük zaman kaybettirir.15 yumurta toplayabilirseniz oyunların bu dalını da başarıyla tamamlarsınız. Icen Igloos Bu kez donmuş bir deniz üzerinde alttan sürekli buzları delen bir balıkla uğraşıyorsunuz. Amacınız 100 saniye içerisinde olabildiğince çok deliği kapatabilmek.Bu arada buz üzerinde sürekli sağa sola doğru gezinen bir fok balığına da dikkat etmeniz gerekiyor.Ona bir çarpışınızla kendinizi yerde bulabilirsiniz çünkü. Miami Ice: Oyunların son ayağında bu kez sizi hayli terlatebilecek bir işe giriyorsunuz.Kısıtlı süreniz içerisinde müşterilerinize dondurma servisi yapmalısınız. Dondurmaları herkese vermek yorunda olduğunuzdan iş sandığınızdan da zor.Ayrıca dönen boşlarıda bu arada geri almalısınız.Zor olmasına karşın en zevkli bölümlerden biri. Değişik olduğu kadar şirin bir olimpiyat oyunu olan ESKIMO GAMES i bilgisayarlarının başında neşeli bir kaç saat geçirmek amacında olan herkese rahatlıkla önerebilirim.

KANAL 64

İnsan bir kere işler yolunda gidiyor demesin herşey aleyhine döner. İşte bende tam tatilimi yapmış keyif dolu yaz tatilini yaşarken hoopp bütün işler arap saçına döndü. Yok neymiş efendim telifmiş, yasaymış, yürürlükmüş. Zaten Commodore oyunlarını yalvar rica getirtiyorduk artık herhalde havamızı alırız. Valla işin ticari yönü beni fazla alakadar etmiyor ama bakalım Türkiye bu konuda ileride başka neler görecek, Avrupa ile aynı anda oyunlar vitrinlerde görülür belki kim bilir? Neyse siz kullanıcı olarak zannedersem fazla bir sorumluluk almıyorsunuz (işallah), böyle olunca da isterse dışardakiler birbirini yesin değil mi? Ama bizi programsız bırakmasınlar ona göre. Bu arada bana MYTH'ın sağlam versiyonunu gönderen REMIX OF CLIQUE 'e teşekkürlerimi bildiririm. Eksik olmasın. (Oyun çok önce gelmiş ama bana yeni bldirildi.)

Gördüğünüz gibi Kanal 64 sayfaları sizlerin yakın ilgisi ile hızla çoğalmakta. Bu yüzden kurulduğumuz günden beri yakın ilgilerini eksik etmeyen okuyucularıma Teşekkür Ederim. Genelde ben bu köşede teknik bilgilere yer verdim. Ama okuyucu kitlesinin büyük çoğunluğu oyuna meraklı olduğundan elimden geldiğince size yardım edeceğim. Hadi sarılın kağıt kaleme ve bütün zehrinizi kusun.

Gelelim bu ay neler yapacağımıza. Her zamanki gibi mektuplar ve cevapları, bir parça Basic programlama teknikleri ve genel bakış.

MEKTUPLAR MEKTUPLAR MEKTUPLAR

BANA CEVAP YAZ !!!

1-) Bana diskette bir kaç tane strateji oyunu tavsiye edebilirmisin ? (mümkünse iyiden daha iyiye sırayla)

2-) Bir programın başlangıç adresini bulmak ne işe yarar ?

3-) Koala Print ve Blazing Paddles (isminden emin değilim) hakkında ne düşünüyorsun ?

4-) Super Cars I-II diskette var mı?

5-) Bir kaç tane diskette Adventure oyunu tavsiye edebilirmisin ?

6-) Commodorcular için geçen sayıda bahsettiğin kıyak nedir ? (GAP gibi bir şey mi)

7-) Şu sadece Amiga (F**K) ile ilgilenen Adventure Köşesinden bir kaç sayfa işgal etsek olmaz mı ?

8-) Dergiyi 15 günde bir veya haftalık çıkarsanız olmaz mı?

TUNÇ ESPRILIBOY /GÖZTEPE-İSTANBUL

CAVAPLAR BURADAA !!!

Mektubuna cevap vermeden önce şu DERYA BÜYÜKUNCULAR meselesini aydınlığa kavuştursak diyordum. Yoksa bu senin Big Love olmasın HE ?

1-) Diplomacy, Supremacy, Guadalcanal (Ah nostalji)

2-) Programı geri çağırmaya yarar yani makinayı reset ettikten sonra programın yüklenmeden yeniden çalıştırılmasıdır (Hadi bir programın başlangıç adresi nasıl bulunur diye sorda bende 10895inci defa cevap vereyim.)

3-) Koala PAINTER ve Blazıng Paddles tahmin ettiğin gibi çizim programları. Doğrusunu söylemek gerekirse ben fazla Blazıng Paddles'da çalışmadığım için fazla bir malumatım yok amma Koala Paınter hala benim için en detaylı çizim yapılabilen program.

4-) Super Cars II daha Commodore 64'de çıkmadı. Super Cars I ise diskette mevcut.

5-) Guild of Thieves, The Pawn, Knight Orc, Jinxter.

6-) Evet tam üstüne bastın. Seni bu ayın 36'sında Güneydoğuya yollayacağız, kaçırılan Alman turistleri bulup geleceksin. Bekle sabret biraz.

7-) Aaa ne ayıp hiç ben başkasının sayfasına göz dikermiyim hem Murat benim için Logolar çizerken cık cık...

8-) AMAN ne diyorsun biz 64'LER yazarları aslında çok tembel insanlarızdır. Aydan aya yazılarımızı zor getiririz sende geliyorsun bize ne teklif ediyorsun.

BENDEN SELAM OLSUN KANAL 64'E (SEZEN HAYRANI)

1-) Multi Ice VI bütün oyun programlarını kırabilir mi ?

2-) Graphic Adventure Creator ve Adventure Maker'ı bulamadım sizden temin edebilirmiyim ?

3-) Commodore 64 için diskette strateji oyunları önerebilirmisin ?

4-) Orjinal diye gelen oyunlardan Zombi'nin türü nedir ?

5-) 20. sayınızda Oil Imperum'un Almanca olduğunu yazmışsınız. İngilizce versionu çıktı mı ?

6-) Hobbit diskette var mı, varsa türü nedir ?

BURAK BEĞEN / SAHRAYICEDİD - İSTANBUL

CEVAPLARIN:

1-) Evet orjinal korumalılar hariç bütün oyunları kırabilirsin.

2-) Valla ben bu telif yasası tam oturmadan gönderme işlerinde yokum. İleride bu işin çaresini sizlere bildiririm. Zaten Adventure Maker'ın bendeki kopyası bozuldu. Creator ise mevcut.

3) Diplomacy, Supremacy, Guadalcanal, Empire, Road War Europa.

4) Zombi ikon Adventure'dır.

5) İngilizce versiyonu yalnızca Amigada çıktı.

6) Hobbit diskette mevcut. Türü ise Adventure.

KESTANE KEBAP ACELE CEVAP:

1) Lords of the Rings hakkında biraz bilgi verirmisin ?

2) C64 için matrak ve eğlenceli bizi saatlerce bilgisayar başında tutacak bir oyun söylermisin ?

3) Brad Stallion in Sex Olympics oyununu C64 için nereden elde edebiliriz ?

4) Mercs oyunu C64'de var mı veya ona benzer bir oyun ?

5) C64'de en iyi Copy programı hangisidir ? Varsa sizden nasıl temin edebilirim ?

6) Terbiyeli Ispanak köftesine kaç gram tuz ruhu katmalıyız ?

7) Sizce en kötü oyun hangisidir ?

MAHMUT & KERİM FROM SAMSUN TAZE MISIRRRRR (HIRRR) (Yukarının cevapları olurlar)

1) Sanırsam az buçuk strateji olur. (Abi abartma be, Commodore'da gelmiş geçmiş en iyi adventure'a strateji olarak bakmak biraz ayıp oluyor, bu arada sen logo'yu unut-MAC)

2) Eskilerden Wizard of WAR (nostalji), Pirates, Continental circus , Stunt Car Racer, Street Rod ,Trivella (nostalji)

3) Maalesef bu oyun C64 için çıkmadı.

4) Mercs'in çıkmasını dört gözle bekliyoruz. O çıkana kadar sen Midnight Resistance ile oyalan.

5) C64 için en Fast Hackem Disk V4.0 genel olarak bütün kopya işlemlerini görür. Temin için maalesef orjinal almak için başvurmalısın.

6) Aslında 250 gr işini görür ama 500 gr Sodyum Kafadanat (NAKFT) köfteyi süper terbiye eder, köle yapar...
7) Şu an aklıma gelmiyor ama kalitesiz yüzlerce Shoot-em Up beni deli ediyor. Ha bide strateji bozuntuları....
YOU 64 DEFENDER !!!!
1) Gremlins 2'nin açıklamasını yayınladıysanız hangi sayıda bulabilirim ?
2) Bana kasette önerebileceğin savaş, taktik, strateji oyunu ?
3) North & South'un (yenisi) kasette çıkacağını duydum doğru mu?
4) F15 Strike Eagle II'nin Commodore 64'de çıkacak mı ?
5) (Daha öncede belirtmiştim ama) Kanal 64 beş sayfa olmalı olacak !!!
6) Commodore 64'ün geleceği için ne düşünüyorsun ?
TANKUT AKPINAR FROM FENERBAHÇE (ŞAMPİYON) / KADIKÖY - DÜNYA
Evet Tankut benim yaşım 18.. (Merak etmiş) Şimdi cevapların..
1) Bulamazsınız.
2) Tank Attack, Diplomacy, Supremacy (Bu ikisi benim favorilerim, biliyorum bazılarınızda bu herifte bu oyunları bin kere tavsiye etti diyorsunuz ama hepiniz her ay sormaktasınız)
3) Orjinal oyunlar gelmeye başladı. North & South'da görünür mutlaka.
4) Yapımcı firma Microprose olduğundan çıkması muhtemeldir.
5) Tabii kesinlikle evet ..
6) Bu orjinal oyunlar özellikle kaset kullanıcılarınınişine yarayacak. Piyasadaki bütün disket oyunları tam ve eksiksiz bulunabilecek. Disket, kaset karmaşası yok olacak ve disket kullanıcıları Adventure ve Strateji oyunlarını daha rahat bol materyalli oynayacaklar... (KAHİN & FALCI B.Y)
EATING A HEAD !#!
1) Derginizin 6. sayısında Maniac Mansion'un açıklamasında fotoğrafları Ed'e verdikten sonra labarotuvara girmek için uzaylının kolyesinin üstünde yazan 714 numarası verilmiş. Ama inner door 4 basamaklı bir numara istiyor. (telefonda) Acaba 714'ü yazdıktan önce veya sonra başka bir tuşa mı basmam lazım yoksa başka bir numara mı gerekli ?
AYTAÇ ARAS / Küçükesat - ANKARA
MANIAC'sın ABÜ YAAA !!!
1) Labaratuvara girmek için gereken şifre kolyede yazılı değil. Sen zaten muhtemelen boşuna oynuyorsun çünkü rastladığım bütün kopyalar bozuk. Şifreyi alabilmek için kola içirdiğin çiçeğin olduğu odadaki tavana tırmanmalısın. (bunu yapabilmek için çiçeğin boyunu uzatman lazım. Bunuda havuzdan alıp kavanozun içine koyacağın radyasyonlu suyla yappacaksın.) Tavana tırmandığın zaman (ki büyük ihtimal sende bundan sonrası göçük olacak) teleskop odasıyla karşılaşacaksın. Burada teleskopa jeton atıp çalıştırıp bakman gerekiyor. Teleskoptan baktığın zaman daha önce Edna'nın odasında ki tablonun altını göreceksin. (Teleskopu ayarla) İşte kasanın şifresi orada yazıyor. Kasayı açınca içinden çıkacak kağıtta yazan şifre inner door'un şifresidir.
YOU STOLE A MİLYAR !!!!
1) Iron Lord'u aşağı yukarı bitirdim. Bunu size yazabilirmiyim. Benim karım olur mu ?
2) C64'de Diplomacy ve They Stole a Million açıklandımı veya ileride açıklayacakmısınız ?
3) Oil İmperum'un İngilizcesi var mı, nereden bulabilirim ?
4) Where ın Time veya Where In World Is Carmen Sandiago'nun çalışanı var mı, nereden bulabilirim ?
5) Supremacy'nin disket versiyonu var mı ?, nereden bulabilirim kaça ?
6) Gunship, Pirates, Red Storm Rising, Stealth Fighter'dan başka Microprose'un başka similasyonu Commodore için çıktı mı ?
7) Police Quest'ler gibi oyunlar 64'de var mı, adları ne, nereden ve kaça bulabilirim ?
8) Commodore için program bakımından ölü bir sezon mu geçiyor yoksa Commodore öldümü ?
9) 3D Construction Kit gibi kaliteli bir program 64'de var mı ?
10) Derginizden edinebileceğiniz oyunların bir listesi ve fiyatlarını verebilirmisiniz ?
TURGUT GÜRSEL
IRON TURGUT !!!
1) Iron Lord oyununu biz daha önce tanıtım maksatıyla yazmıştık. Sen bize bitirebildiğin kadarını yaz gönder ve bizde bizim yazdıklarımızdan farklı olan kısımları belirleyip yayınlayalım ...
2) Diplomacy 41. sayıda benim tarafından açıklanmıştır They stole a Million ise henüz açıklanmadı.
3) Oil Imperium'un ingilizcesi yalnızca Amiga'da var.
4) Bizden çalışıyor ama maaleset .....
5) O da mevcut ama .....
6) Spitfire Ace, F-15, Silent Service yeter mi ?
7) Aynı tip oyunlara hiç rastlamadım ama konu olarak çok az da olsa DeJavu ve Big Sleaze'i bir dene.
8) Bu soru için Tankut'un altıncı sorusunun cevabına bak.
9) War Game Construction Set isimli programı bir incele.
10) Her ay çıkan ilanlardan orjinal listesine bak. Kopya oyun yok.
LIKE AN AMIGA !!!
1) Commodoru Amiga gibi kullanmayı sağlayan bir kartuş var mı ?
2) Monkey Island, Centurion gibi oyunlar ne zaman Commodore'da çıkar ?
3) En iyi 5 strateji önerirmisin.
4) Türkçe açıklamalı adventure veya strateji türü oyun var mı?
5) Sizce en iyi adventure ve strateji oyunu hangisidir ?
MURAT ŞAROĞLU Hazneder/İSTANBUL
HAY STUPID !!!
1) Evet böyle bir kartuş var. Serial ve Power girişlerine bağlanıyor. Adı da Explorer. Fiyatı İngiltere'de 500.000 TL civarında. Üzerinde Hard Disk, 3.5 - 5.25 extern drive girişleri ve bir de IBM paralel portportu bulunmakta. Alet açıldığında hafıza 1.5 megabyte olmakta ve space ace bile çıkmakta. Kasetçiler içinde hazır pikapı bulunmakta. Akşam yatarken kasedi koyuyorsunuz. Eğer kafa ayarı tuttuysa sabaha hazır demektir. Kafa ayarı ise boru anahtarı ile (14 numara) yapılmaktadır deseemmm yalan olur. Tabii ki böyle bir kartuş olamaz ama bu sıcak yaz gününde bizi çok eğlendirdin.
2) Yapımcı firma itibarıyla zannedersem bu oyunları C64'de göremeyeceğiz.
3) Bu sayı aynı türden bir çok soruya cevap verdim yukarılarda bulabilirsin.
4) BAT ve ZOMBI
5) Guild of Thieves iyi Adventure, Diplomacy iyi Strateji
MY MAD SPRITES
1) Kendi yaptığım üç sprite'ı aynı anda nasıl hareket ettirebilirim ?
2) Yaptığım bir oyunda sprite'ların joystick tarafından yönetilmesini nasıl sağlayabilirim ?
3) Bu spriteları yönetirken aynı anda efekt çıkarmak için ne yapmalıyım ?
4) Elektrikli gitar sesini hangi dalga biçimin-

```
5 S=54272: POKE S+24,15: POKE S,220: POKE S+1,60: POKE
S+5,15: POKE S+6,240: POKE S+7,120
10 POKE S+8,100: POKE S+12,15: POKE S+13,215
15 PRINT CHR$(147): V=53248: POKE V+21,1
20 FOR S1=12288 TO 12350: READ Q1: POKE S1,Q1: NEXT
25 FOR S2=12352 TO 12414: READ Q2: POKE S2,Q2: NEXT
30 FOR S3=12416 TO 12478: READ Q3: POKE S3,Q3: NEXT
35 POKE V+39,15: POKE V+1,50
40 PRINT TAB(150) " BEN DANİSFOBEN BİR FAREYİM ! "
45 P=192
50 FOR X=0 TO 347 STEP 3
55 RX=INT(X/256): LX=X-RX*256
60 POKE V,LX: POKE V+16,RX
70 IF P=192 THEN GOSUB 200
75 IF P=193 THEN GOSUB 300
80 POKE 2040,P: FOR T=1 TO 50: NEXT
85 P=P+1: IF P>194 THEN P=192
90 NEXT
95 END
100 DATA 96,0,128,63,0,252,127,129,254,127,129,254,127,129,254,127,255,254
101 DATA 63,255,252,31,127,248,3,127,192,1,255,128,3,189,192,1,231,128,1,255,0
102 DATA 31,255,0,0,126,0,0,254,3,1,189,32,3,131,224,7,1,192,1,192,0,3,192,0
103 DATA 96,0,128,63,0,252,127,129,254,127,129,254,127,129,254,127,255,254
104 DATA 63,255,252,31,127,248,3,127,192,1,255,128,3,255,192,1,195,128,1,231,3
105 DATA 31,255,255,2,126,0,0,254,3,1,189,0,7,1,128,7,0,224,1,128,124,7,129,56
106 DATA 32,0,128,63,0,252,127,129,254,127,129,254,127,129,254,127,255,254
107 DATA 63,255,252,31,127,248,3,127,192,1,255,134,3,189,224,1,199,152,1,255,48
108 DATA 1,255,224,1,252,0,3,254,0
109 DATA 7,14,0,224,14,0,240,56,0,112,112,0,0,60,0,0
200 POKE S+4,129: POKE S+4,128: RETURN
300 POKE S+11,129: POKE S+11,128: RETURN
```

de nasıl yapabilirim ?
5) " Arow Designer " adlı programı nereden bulabilirim ?
6) Amiga'daki Supremacy gibi bir kaç uzay stratejisi önerebilirmisin ?
7) Allah Aşkına intronun nasıl yapıldığına dair bir örnek gönderirmisin ?
8) Yaptığım türçe karakterleri belleğe nasıl yerleştirebilirim ?
9) Street Rod'um sağlam ama bu oyunda motoru ve vites kutusunu nasıl değiştireceğim ve arabayı satınca parayı nasıl tahsil edeceğim ?
10) Bit haritalama modunda 8x8 bölümün rengini nasıl verebilirim ?
TURGAY BİRAND
ÇANKAYA/ANKARA
Evet Turgay uzun zamandır programlama ile ilgili birileri soru sormamıştı. Nihayet birileri Commodorun yalnızca oyun aracı olmadığını anlamış, ne mutlu !!. Sorduğun soruların hepsini ayrıntılı olarak bir sayıda cevaplayamayacağım. onun için sorularına sırayla cevap vermek için bu sayıda klasik " Ben danseden bir fareyim " programını yayınlatacağım. Bu programı incelediğinde üç ayrı sprite datasının hafızaya nasıl alınıp nasıl okunduğunu rahatlıkla anlayabilirsin. Efekt konusunda programın ilk satırlarına bak. Daha olmazsa yine bu sayı yayınlattığımızsprite tablosuna bir göz at. Takıldığın yerleri sor. Zaten sen anlasanda anlamasanda bana iyi ışık tuttun. Başka bir okuyucumuzdan da sprite konusunda Basicde zorluk çektikleri yazılı mektup geldi. Bu sayı veya gelecek sayı sprite konusunu derinden işlemeye başlayacağız. Köşe artık gelen mektuplardan amacını yitirdi kanaatindeyim. Bu yüzden artık bu sayfalarda daha fazla programcılık göreceksin. Bu arada Supremacy Commodorda geldi ve bence mükemmel. Bu yüzden herhalde başka bir uzay stratejisi aramana gerek yok. Street Rod'um sağlam diyorsun ama sende bizimle aynı sorunlara yakalanmışsın. Oyunun bozuk olan kısımları onlar zaten. Amiga'da da Street Rod 2 geldi. Daha biz birincisinin tadını çıkaramadık bee. Örnekler konusunda bana bir disket yollarsan bende örnekleri buna çekip yollarım. Sorunlarının hepsine konu konu rastlayabilirsin artık. Takıldığın yerleri bir sıralama yapıp gönderirsen daha yararlı olur senin için.
DEFENDER OF THE BLACK CITY
1) Keşke birileri Demigod'un başında neler yapacağımı söylese, birisini tanıyormusun ?
2) 41. sayıda introyu sökmek için ya Monitörden Ascii karakterlerini takip etmek yada hafızada 9D 01 08 arayıp çıkan adresin bir üstündeki oyunun yükleme adresine kadar introyu save et demişsin. Bu ikinci yolu nasıl yapacağız açıklarmısın.
3) Dizzy III'ü arkadaşımızla bitirdik açıklamamızı istermesin ?
4) Dizzy I'de kristal dağın başladığı yerin altındaki geçitlere nasıl gireceğim, yeşil gözün olduğu tarafın soluna nasıl gideceğim ve köpek balğının olduğu ekranda sanırım bir köprü var onu nasıl indireceğim ?
ŞİVAN OKÇUOĞLU IV.Levent/İSTANBUL
Şivan bize eskiden çook eskiden çookk çokk zorlandığımız bir oyun hakkında açıklama yapmamızı istemiş. Valla soruların çok ayrıntı içerdiğinden ve hafızamız bu kadar çalışamadığından sana büyük bir iyilik yapıp oyunu bitirmen için yapman gereken şeyleri yazıyorum. Oyunu bitirmen için büyücüyü öldürmen lazım. Bunun için büyük ağacın tepesinden GARDENERS SPADE'i al. Sarı zıplama mantarının olduğu ekranın ortasında GARDENERS SPADE'i bırak. Yerde açılan bir çukurdan bir çukurdan bir mağaraya düşeceksin. Buradan tel makasını al. Bununla zinciri kes. Dağa giderken bulduğun spreyi mağaranın solundaki ekranın sol üst köşesinde kullanırsan suyun donduğunu göreceksin. Mağaradan çıkmak için küçük küreği üstteki mantarın yanında kullan. Donmuş sudan sola gidip CRAZY LABYRINTH'e gel. Burada açılmayan yerler ikinci gelişinde veya ona değdiğinde açılacaktır. Buradan kazmayı aldıktan sonra sarı heykelin kapalı çukurunda kazmayı kullan. Yolun açıldığını göreceksin. Buradan da bıçağı al. Bıçağı elmasla ipini kestiğin yerde kullanırsan ipin koptuğunu göreceksin. Buradan karşıdaki nesneyi al. Bu nesne büyücünün attığı nesneleri yok eder. Bulduğunuz diğer her şeyi kazana atın. EMPTY POTION BOTTLE'u kazanın üstünde kullandığında işte iksir hazır. Bu iksiri götürüp büyücünün yüz hizasına gelen katta bıraktığında büyücü yere batacaktır. Ve THE END...
Dizzy III'ü iyi bir şekilde yaz ve gönder bizde yayınlayalım. Gelelim intro sorununa bu aramayı yapman için ilk etapta iyi bir monitör programına sahip olman lazım.(Örnek: Kartuş üzerindeki monitörler ve 64'LER MON.) Burada (yani monitör ekranında) H 0800 4000 9D 01 08 yaz ve Return'e bas. Böylelikle $0800 ve $4000 adresleri arasında 9D 01 08 arayıp (Bu kodlar STA $0801,X) komutuna denk olup) buranın bir üst sayfasını tarayacaksın (Tabii monitör programı kullanmayı biliyorsan) Çıkan adrese bakıp (Örnek: LDA $4000,X <Burada 4000 örnek yani değişebilir>) introyu save edeceksin (S " INTRO ", 08, 0800, 4000) OK ??
LAST LETTER !!!!
1) Bana Track Suit Manager, Football Manager ve Football Director dışında bol ayrıntılı bir menejerlik oyunu tavsiye edebilirmisiniz ?
2) Sizden bir ricam var. Lütfen C64'de bize oyun dışında yapabileceğimiz şeyleri anlatan bir köşe açın. 64 kullanıcılarının Kanal 64'den sonra en çok okuduğu köşe olacaktır eminim.
3) 64'de Manchester United ve World Cup 90 nasıl ? Ayrıca bana saha ve oyuncuları yukarıdan gösteren Microprose Soccer ve Kick Off'dan başka güzel Futbol oyunu tavsiye edermisin.
CENK ECEVİT /DÜNYA
LAST ANSWERS !!
1) Bunlardan başka birde Footballer of the Year 2'yi dene. O da bayağı zevklidir.
2) Evet geldik yine benim sözüme, bu konu hakkında yukarıda bir takım düşüncelerimi açıkladım okursan iyi olur.3) Manchester United gerçekten güzel fakat World Cup 90'ı tutmadım. Bir de yeni gelen English Cup Soccer var. Onuda tavsiye ederim.Evett geldik yine yazının sonuna .... Bu ayda böyle geçti. Sizler okula başlayacaksınız . Büyükler için biraz daha geç açılacak okul. Derslerle beraber hep idare etmişizdir kaç sene bilgisayarımızı. Bazıları edemesede yine vazgeçemez bu dostumuzdan. Efendim ben gelecek ay yine burdayım....
Beklerim!

BARIŞ YALÇINKAYA
PK:205 BEŞİKTAŞ

YARATIK OLUŞTURMA TABLOSU

	YARATIK 0	YARATIK 1	YARATIK 2	YARATIK 3	YARATIK 4	YARATIK 5	YARATIK 6	YARATIK 7
Yaratığı görünür kılma	V+21,1	V+21,2	V+21,4	V+21,8	V+21,16	V+21,32	V+21,64	V+21,128
Belleğe yerleştirme (Göstergaçları tanımlama)	2040, 192	2041, 193	2042, 194	2043, 195	2044, 196	2045, 197	2046, 198	2047 199
Yaratık pikseli için yerleşimler (12288—12798)	12288 den 12350 e	12352 den 12414 e	12416 dan 12478 e	12480 den 12542 ye	12544 den 12606 ya	12608 den 12670 e	12672 den 12734 e	12736 dan 12798 e
Yaratık rengi	V+39,C	V+40,C	V+41 C	V+42 C	V+43 C	V+44 C	V+45,C	V+46,C
SOL X konumunu tanımlama (0—255)	V+0 X	V+2 X	V+4 X	V+8,X	V+8,X	V+10,X	V+12,X	V+14,X
SAĞ X konumunu tanımlama (0—255)	V+16 1 V+0 X	V+16,2 V+2 X	V+16 4 V+4 X	V+16,8 V+6 X	V+16,16 V+8 X	V+16,32 V+10 X	V+16 64 V+12 X	V+16,128 V+14 X
Y konumunu tanımlama	V+1 Y	V+3 Y	V+5 Y	V+7 Y	V+9 Y	V+11 Y	V+13 Y	V+15 Y
Yaratığı yatay yönde genişletme / X	V+29 1	V+29 2	V+29 4	V+29 8	V+29 16	V+29 32	V+29 64	V+29 128
Yaratığı dikey yönde genişletme / Y	V+23 1	V+23 2	V+23 4	V+23 8	V+23 16	V+23 32	V+23 64	V+23 128
Çok renkli Mod a geçmek	V+28 1	V+28 2	V+28 4	V+28 8	V+28 16	V+28 32	V+28 64	V+28 128
Çok renkli 1 (ilk renk)	V+37 C	V+37 C	V+37 C	V+37 C	V+37 C	V+37 C	V+37 C	V+37 C
Çok renkli 2 (ikinci renk)	V+38 C	V+38 C	V+38 C	V+38 C	V+38 C	V+38 C	V+38 C	V+38 C
Yaratıkların öncelikleri tanımlama	Kural şudur: Düşük numaralı yaratıkların, yüksek numaralı yaratıklara göre görüntü öncelikleri vardır Yani, yaratık 0, diğer tüm yaratıkların üzerinde görüntülenir Yaratık 7 nin önceliği en düşüktür							
Çarpışma (Yaratık ile Yaratık)	V+30	IF PEEK(V+30)ANDX=X THEN (hareket)						
Çarpışma (Yaratık ile Zemin)	V+31	IF PEEK(V+3)ANDX=X THEN (hareket)						

Demo yapmaktan biraz anlamaya başladığınızıdüşünerek Red Sector Demo Maker yazımıza kaldığımız yerden devam ediyoruz...

Scrolltexts

Scrolltextuben = Üst taraftan geçecek olan kayan yazıları yazmak için burayı kullanmalısınız.Buişi yapmanız için bu satırı Edit seçeneği ile seçmelisiniz. Karşınıza çıkan ekran boyunca istediğiniz yazıyı yazabilirsiniz.

Burada Help tuşuyla Insert modunu (Harflerin arasına harf yerleştirme) açıp kapatabilirsiniz. Bu arada program Alman klavyesine göre ayarlı olduğundan Y ile Z harflerinin yeri değişik. Yazdığınız yazıların Demonuzda görünmesi için 32*32'lik veya 16*16'lık Fontunuzunda Font 32*32 veya Font 16*16 bölümüne yüklenmiş olması gerekir. Şimdide yazınızı yazarken Shift tuşuyla beraber basarak kullanabileceğiniz özel harflere gelelim. Shift tuşuna ve S harfine basıp arkasından 1 ile 9 arasında bir sayı yazarsanız yazılarınızıngeçme hızını ayarlayabilirsiniz. 9 en ağır, 1 ise en hızlısıdır Shift ile basılan H harfide o harften sonra gelen yazınızınbir süre beklemesini sağlar. O harfine Shift ile basarak yanına 0 yazarsanız yazılarınızın,32*32'lık Fontla, 1 yazarsanız 16*16'lık Fontla geçmesini sağlarsınız.Shift ile C'ye basıp 0'dan 3'e kadar bir sayı yazarakta, Colorlists bölümündeki Scrbackgrcols'da yaptığınız renkleri yazınızın arkasında kullanabilirsiniz. W harfine Shift tuşuyla basmak ve yanına 1'den 5'e kadar bir sayı yazmak yazılarınızındönmesine veya büyüyüp küçülmesine yarar. Ayrıca, Colors bölümünün Scrollbarcols satırında renklerini ayarladığınız çizgiyi Demolarınızda kullanmak için Shift'le B'ye basmalı ve 1 ile 4 arasında bir sayı yazmalısınız. Harflerin yanına yazdığınız sayıları tek tek açıklamadım.

Sebebide sizin deneyip zevk almanız. Şimdi kalkıp W harfinin yanına 1 yazarsanız yazılarınız sürekli döner deseydim (Keh Keh) siz bulduğunuzda zevk alamazdınız(sinirlenmeyin alt tarafı bir tane söyledim). Eğer Shift ile M harfine basıp yanına 1 sayısını yazarsanız, yukarıda yazılarınız kayarken altlarda ters görüntüleri oluşur. Yani yazılarınız aynanın üzerinden geçiyormuş gibi olur. M harfinin yanına başka sayı yazınca hava alıyorsunuz. Bu harflerin hepsini üst ve alt kayan yazıda kullanabilirsiniz.

Scrolltextoben = Alt taraftan geçecek olan kayan yazılarınızıyazmanız içindir. Yukarıda belirttiğim harfleri burada kullanabileceğiniz gibi ayrıca Shift tuşu ile J harfine basıp 0 ile 4 arasında bir sayı yazarak alt taraftaki yazınızın yukarı aşağı giderek geçmesini sağlarsınız.

Sinusscrolltext = Sinüs şeklinde kayan yazılarıda Edit seçeneğiyle buraya yazabilirsiniz. Tabi bu yazıların Demonuzda çıkabilmesi için 16*16'lık ve 1 BitPlane'lik bir Fontun, Font 16*16 1Pl bölümüne yüklenmiş olması gerekir. Çoğu Demo ve Introlarda görülen Sinüs yazı efekti artık elinizin altında.

Textscreen16 0-9 = Buradaki 10 satır yardımıyla Demolarınızda 16*16'lık Fontla yazılmış 10 tane ekran kullanabileceksiniz. Bu ekranlar hareketsizdirler, ekrana mesaj yazmanızda veya değişik Pattern'lerle beraber kullanmanızda size yardımcı olurlar. Bu ekranları görmek için Font 16*16 bölümüne bir Font yüklemelisiniz.

Textscreen8 0-9 = Yukarıdaki ekranlarla aynı görevi görür fakat burada yazacağınız yazının Punto büyüklüğü 8 olmalıdır. Artık son kez söyleyeyim yazınızın ekranda görünmesi için önceden 8*8'lik bir Font yüklemelisiniz.

Textscreen32 0-9 = Diğer ekranlar gibidir, tek farkı 32*32'lik Fontlar ile yazı yazmanızdır.

Gördüğünüz gibi 8, 16 ve 32'lik Fontlarla yazılan 10'ar ekran kullanabiliyorsunuz. Size özellikle Tetscreen16'yı Plazma'da kullanmanızı tavsiye ederim.Gerçekten çok güzel oluyor.

- Vectorobjects -

Object 0-9 = Bu 10 satıra Load seçeneğiyle Demomaker disketinizde olan Vektör grafikleri yükleyebilirsiniz. Bu Vektör grafikler gerçekten güzel. Aralarından Analizer ve Equalizer müziğinizin ritmine göre hareket ederler. Ayrıca Edit seçeneğiyle grafiklerin renklerinide değiştirebilirsiniz.

Ballobjects 0-9 = Daha önceden Vectorballgfx satırına Vectorballs dosyasını yüklediyseniz buralarada o dosyayla hazırlanan şekilleri yükleyebilirsiniz. Bu toplardan oluşmuş şekillere bayılacaksınız hele onları hareket ettirdiğinizde.

- Colorlists -

Scrbackgrcols 0-3 = Bu satıra Edit'le bastığınızda karşınıza Coppercolors Editor çıkacaktır. Copperlist Amigada ekranların oluşmasında kullanılır ve siz kendiniz Copperlist ile oynayarak kendi ekran çeşitlerinizi yapabilirsiniz.

Tabi bu öyle kolay birşey değildir ama Cracker'lar uğraşarak bunu oyuncak haline getirdiler. Düz olan Copperlist'te Plazma gibi efektlerde göreceğiniz gibi her şekile girmeye başladı. Neyse bu konuda daha fazla birşey bilmediğimden biz konumuza dönelim (Hazır laf açılmışken AMOS ile Copperlist değiştirebilirsiniz ama yinede hafıza adreslerini iyi bilmeniz lazım). Gelelim bu Editörün açıklanmasına. Bu ekranın üst satırında bulunan Number of Lines yazısı kaç tane renk satırı olduğunu, Actual Line ise kaçıncı satırda olduğunuzu belirtir. Sol tarafta parlayıp sönen köşeli parantezlerin olduğu satırda bulunuyorsunuz. Bulunduğunuz satırın renklerini değiştirmek için alttaki renk paletini kullanmalısınız.Sağdaki seçeneklerden Copy ile bulunduğunuz satırdaki rengi başka bir satıra kopyalayabilir, Verlauf ilede iki renk arasında ton geçişi sağlayabilirsiniz. Bu DPaint'teki Spread seçeneğinin aynısıdır. Tüm renkleri silmek istiyorsanız Clear'e, bir yanlış yaparsanızda Undo'ya basabilirsiniz. Reset seçeneğiylede bütün renkleri eski haline getirebilirsiniz. Son olarak OK ile renkleri değiştirdiğiniz şekliyle, Cancel ile değiştirmeden buradan çıkabilirsiniz. Bu Editör, diğer renkleri Edit'lerkende çıkacaktır. Scrbackgrcols satırlarında, kayan yazılarınız ekranda geçerken arkalarında çıkacak renkleri ayarlayabilirsiniz.

Backgrcols 0-7 = Bu 8 arkaplan rengini birçok Pattern'de kullanacaksınız.

Örneğin Plazma, Sinusscroll, Text ve Logolarda.
Scrollbarcols = Bu satırla, Demolarınızda kayan yazıların altında ve üstünde kullanacağınız çizginin renklerini ayarlayabilirsiniz.
Zoomtextcols 0-4 = Büyüyen yazılarda kullanacağınız renkleri buradan ayarlayabiliriz.
Vectorballscols = Vektör toplardan oluşmuş bir cisim gösterilirken, bütün ekran(Fullscreen) modundaki renkleri buradan değiştirebilirsiniz.
Buraya kadar zor bela gelebildiyseniz biraz daha sabredin. Artık asıl bölüme geçiyoruz. Şimdi size bütün Pattern'leri tek tek açıklayacağım. İlk önce gelelim Pattern Editor bölümüne. Bu ekranda en üstte yazan Number of Pattern yazısı Pattern sayısını, yanındakide o andaki Pattern'in ismini gösterir.
Bunların altında bulunan 5 tane komut ve oklar şu işe yarar.
Test Pattern = Üzerinde çalıştığınız Pattern'i gösterir.
Test Demo = Oluşturduğunuz Pattern'lerin hepsini yani Demonuzu gösterir.
Delete Pattern = Bulunduğunuz Pattern'i silmeye yarar.
Insert Pattern = Bulunduğunuz Pattern'in bir gerisini boşaltarak oraya (Almanya'dan gelen oğlunu yerleştirir) yeni bir Pattern koymanızı sağlar.
Oklar = Sol ok yardımıyla arkadaki Pattern'lere, sağ ok yardımıyla varsa ilerideki Pattern'lere gelmenizi sağlar.
Quit = Pattern Editor'den çıkmanızı sağlar.
Bir Pattern'de bulunurken başka bir tanesini seçerseniz size bulunduğunuz Pattern'in silinmesinimi yoksa vazgeçtiğinizimi sorar. Sol button ile eskisini silerek yeni Pattern'inizi koyarken, sağ button ile bu ilemden vazgeçersiniz.
Pattern'lerin açıklamalarına geçmeden önce size parametreleri açıklayayım. Parametreler Pattern'lerde kullanılarak o Pattern'in değişik işlevler yapmasını sağlarlar. Bunlar 3 türlüdürler. Numerik parametreler yanyana 4 sıfır konmuş olarak görünürler ve üzerlerine basıp sayı yazmakta kullanılırlar.
Diğer bir parametre çeşidide değişken parametrelerdir. Bunların üzerine sol button ile basarak bir sonraki seçeneği, sağ button ile basarak bir önceki seçeneği görebilirsiniz. Son parametre türü ise yazısal parametrelerdir.
Bunlarda üzerine basıp yazı yazarak kullanılırlar. Parametreleri açıkladıktan sonra Pattern'lere geçelim.
Screenmode
Bu Pattern'de 3 değişken parametre var. Bunlardan Scroll1 üstten geçen kayan yazıları, Scroller2 alttan geçen kayan yazıları, Music ise müziği, açıp/kapatmaya yarıyor.
Biglogo
1.Numerik parametre olan Logonumber'a, Pattern malzemeleri bölümünde yüklediğiniz Logonun numarasını girmelisiniz. Time numerik parametresiyle Pattern'inizin ne kadar süreceğini ayarlayabilirsiniz. 0 en kısa, 80 ise en uzun süredir. Stars değişken parametresine basarak yatay eksende kayan Sprite yıldızların durumunu belirleyebilirsiniz. Burada ilk başta None yazması arkaplanda yıldız olmadığını belirtir. Parametreye bastıkça seçenekler değişir. Seçeneklerde Sprite'ın yanındaki sayı Sprite'ın kaçıncı Pattern malzemesinde yüklü olduğu, sondaki ise hangi yöne doğru kayacağıdır. Stars'ın altındaki iki değişken parametre Begineffect ve Endeffect'dir. Bunlar Logonuzun ekrana nasıl gelip, nasıl gideceğini belirtirler. Begineffect parametresinde bulunan Middle seçeneği Logonuzun ekranın ortasında belirmesini sağlar. Ondan sonra gelen 8 tane Direction seçeneğide Logonuzun 8 yönden ortaya doğru gelmesine yarar. Direction1, saat 3 yönünden (fazla uçak simulasyonu oynadık) ekranın ortasına doğru gelmeyi belirtirken, diğerleri sırayla saat yönünün tersine doğru ekranın ortasına gelmeyi belirtirler. Bunlardan sonra gelen Flood seçeneği Logonuzu en tepeden başlayıp aşağıya doğru akarak ekranda belirmesini sağlarken, Zoom seçeneği Logonuzun ekrana açılarak gelmesini sağlar. Bumping'ler ise yanında yazan sayının büyüklüğüyle doğru orantılı bir hızla Logonuzun ekrana üstten düşerek ve zıplayarak gelmesine yararlar. Endeffect parametresindede bu saydıklarım Bumping hariç var. Burada Bumping'in yerine Clear gelmiş. Bu seçenekle 3 değişik yoldan(Kutu, Paralelkenar, Eşkenardörtgen) Logonuzu ekrandan silebilirsiniz. Gelelim Mode değişken parametresine. Bu parametre her Pattern'de vardır ve Pattern'e değişik efektler ekleyerek onu daha güzel yapar. Normal seçeneğiyle sade bir şekilde Logonuza bakabilirsiniz. Backgrcols seçeneğine geldiğinizde altta Backgrlist diye numerik bir parametre daha çıkıyor. Buraya yazdığınız0 ile 7 arası arkaplan renklerini Logonuzun arkasına koyuyor. Diğer bir seçenek olan Colorscroll size arkaplan renginizin yukarıya doğru kayması olanağını veriyor. Burada ortaya çıkan seçeneğin parametresi Distance ile de kaymayı kaç parçaya böleceğinizi belirtiyorsunuz.
Mode'daki diğer bir seçenek Colorscr2 yanında iki parametreyide beraberinde getiriyor. Bu seçenek Logonuzun arkasında biri alttan biri üstten gelen iki arkaplan rengini karıştırmaya yarıyor. Seçenek parametrelerinden ilki alttan gelen, ikincisi ise üstten gelen arkaplan rengi için. Gelelim Mode parametresinin en ilginç seçeneğine. Sinus Bars ile Logonuzun arkasında renkli çubukları hareket ettirebilirsiniz. Seçenek parametrelerinden ilki olan Backgrlist arkaplan rengini belirtirken, Barlist arkaplan renginin önünde kayan çubukların renklerini seçmeye yarıyor. Barsadd ile iki çubuğun arasındaki uzaklığı belirlemek mümkün. Bu sayı arttıkça çubuklar birbirinden uzaklaşıyor. Barsspeed'le çubukların hızını ayarlayabiliyorsunuz. Barsnumber ise çubuk sayısını0 ile 8 arasında belirlemenizi sağlıyor. Programı yapan Red Sector Inc., 0'ı 1 olarak kabul etmiş. Yani 0 yazdığınız zaman 1 çubuk çıkıyor.
Son olarak Barmode ile tek bir bar satırınınmı yoksa tüm barlarınmı(çubuk) ekranda belireceğini ayarlamanıza imkan verir. Burada tek bir bar satırı Copper-Colors Editor'deki 1 ile 20.satır arasındaki renklerdir.
Ciyaaak!!! Şöyle bir Biglogo için yazdıklarıma bakayım dedim gözüm dışarı fırladı (Tiny Toon'daki gibi). Ne kadar uzun yazmışım, arasıra kendimi kaptırıyorum. Neyse Biglogo bukadarcık.
Littlelogo
Bu Pattern'i anlatmama hiç gerek yok çünkü Biglogonun aynısı. Sonra anlatmaya kalkarım dergimizin adını değiştirip Red Sector Demomaker Manuel yapmamız gerekir.
Vectorgfx
Diğer Demomaker'lar bize az olanaklar sağlarken Red Sector Demomaker Vektör grafikleri bile kullanmamıza izin veriyor ama elinizde Programın Object Editörü yoksa (benim gibi) diskettekilerle yetinmek zorundasınız. Disketteki Vektör grafiklerde az değil tam 19 tane. Bunlardan uzantılar (noktadan sonrası)
Veca olanlar müziğin ritmiyle hareket ederken, Coma olanlar animasyon yapan vektör objelerdir. Uzantısı Nora olan bazıları işe değişik renk efektleri gösterirler. Gelelim Pattern'imize. İlk parametremiz olan Objectnr'a yüklediğimiz Vektör grafiğin bulunduğu pattern malzemesinin numarasını yazdıktan sonra vektör cisminizle her türlü oynama yapmaya başlayabilirsiniz demektir. Add x, Add y ve Add z'ye değişik değerler vererek cisminize istediğiniz açıyı verebilirsiniz. Buraya yazacağınız değer derece cinsinden olacaktır. Örneğin Vektör grafiğinizin x ekseninde 30 derece döndürülmüş halini görmek için Angle x'e 30 yazmalısınız. Rotate x,y,z parametreleri ile cisminizi döndürmeye başlayabilirsiniz. Yazacağınız değerler yine açı olacaktır. Geldik Mode kısmına. Burayı açıklamak biraz uzun sürecek ne ararsanız var. Mirror seçeneğine geldiğinizde altta Backgrlist parametresi çıkıyor. Buraya arkaplan değerinizi girebilirsiniz. Mirror'la grafiğimizin altında ayna varmış efekti verebiliyoruz. Mode parametresinde devam edersek Vectorstars'ı görürüz. Daha önceden Starbob'a birşeyler yüklediyseniz, burada vektör grafiğinizin arkasına yıldızlar koyabilirsiniz. Yıldızlarınıza Angle x,y,z ile istediğiniz açıyla bakabilir, Rotate x,y,z ile onları 3 eksen de döndürebilirsiniz. Starspeed parametresiyle yıldızlarınızın hızını belirleyebilirsiniz. En fazla 8 olabiliyor. Starbobs ise yüklediğiniz Pattern malzemesinin numarasını belirtiyor. Son olarak Priority'yle, yıldızların vektör grafiğinizin arkasındamı (Behind) yoksa önündemi(Front) olacağını ayarlıyorsunuz. Vectorstars'dan sonra Pixelstars seçeneği geliyor. Bunu kullanmak için ayrıca birşey yüklemeniz gerekmiyor. Color 1,2,3 ile pixel yıldızlarınızın renklerini ayarlayabiliyorsunuz. Rotate Z ilede yıldızları Z ekseninde istediğiniz açıyla döndürebiliyorsunuz. Bundan sonraki seçenekler olan Txtscreen16 ve Txtscreen 8 ile

altlarındaki Textscreen parametresinin belirttiği yazı ekranını vektör grafiğinizle beraber kullanabiliyorsunuz.
Vectorballs
Bu Pattern Demonuzda Vektör toplardan oluşan şekilleri kullanmanızı sağlıyor. Mode'a kadar olan kısımlar Vectorgfx ile aynı olduğundan onları geçiyoruz.
Mode parametresinde ilginç şeyler var. Örneğin Mirror-2 cisminizi denizde dalgalanıyormuş gibi yansıtıyor. Fullscreen-1 ile Demonuzun altında kayan yazı bölümü gaspedilerek, orası Mirror1'deki gibi oluyor. Fullscreen-2'de 1.sine ben z, tek fark Fullscreen-1'deki ayna efektinin bu sefer dalgalı olmasıdır. Ayrıca Fullscreen 1 ve Fullscreen-2'de, Pattern malzemeleri bölümündeki Vectorballscols satırındaki renkler kullanılır.
Text-16Special 16*16 ölçüsünde Fontla önceden yazdığınız Textscreen-16'lardan istediğinizi bu Pattern ile ekrana basabilirsiniz. Yazınızla beraber Vectorstars ve Pixelstars kullanmanızada izin var.
Text-8 Special
Text-16 Special'da kullanılan parametrelerin aynısı burdada var. İstediğiniz bir Textscreen-8'i deminki parametrelerle bu Pattern'de gösterebilirsiniz.
Sinusscroller
İşte çok seveceğiniz bir Pattern (itiraz eden kişileri 24 saat Pacman oynaması için bilgisayar başına oturttuktan sonra yazımıza devam ediyoruz). Demolarda iştahla, Sinüs şeklinde kayan yazılara bakarken, artık düşleriniz gerçek oldu.
Gelelim parametrelere. Start 1'e 0 ile 400 arasında değer vererek yazınızın y ekseninde nerede başlayacağını belirliyorsunuz. 0 orta iken, 200 en alt, 400 ise en üstü gösteriyor. Add 1 parametresi, sinüs eğrisinin tepe noktaları arasındaki uzaklığın tersini gösteriyor. Bu sayı küçükse sinüs eğrisi daha yataylaşıyor, sayı büyüdükçe eğri basıklaşıyor ve daha çok kıvrım oluşuyor.
Buraya 5'den büyük değer girerseniz yazı okunamaz hale geliyor. Speed 1 parametresi yazıların yukarı aşağı hareket hızlarını belirtiyor. Aynı
parametrelerin 2.leride var. Speed 2 parametresi yazıları yukarı aşağı ivmeli olarak götürüyor. 1.Parametreler ile 2.leri uygularsanız değişik efektler elde edebilirsiniz.
Bunların altındaki Backgrlist parametresi kullanacağınız arkaplan rengini seçmenize yarıyor. Sıra geldi Mode'a. One Color, yazınız altta belirtiğiniz renk yapmaya yarıyor. Copperlist1, yazınızın geçtiği yerleri altta belirttiğiniz arkaplan renginden olmasını sağlıyor. Flashen1, seçtiğiniz renklerle yazınızı parlatır. 3 Colors seçeneği, yazınızı Color 1,2,3'de belirttiğiniz renkler yapar. Gelelim Copperlist-2'ye. Bu seçenek Copperlist-1'deki gibi yazınızın geçtiği yerlerdeki arkaplan renklerini gösterir ama tek farkı Color 1 ve Color 2 parametrelerinde belirttiğiniz renklerle yazınızın altını ve üstünü çevrelemesidir. Böylece yazınıza derinlik hissi verilir. Son seçenek olan Flashen-2'yle Flashen1 arasında, aynı Copperlist-1 ile Copperlist-2 seçeneği arasındaki fark vardır. Yani Flashen-2 çevresi renklerle çevrili olarak parlar. Evet Sinus şeklinde kayan yazılar bu kadar. Hernekadar bunları anlattıysamda, en güzel efektlerinizi kendiniz uğraşarak bulacaksınız. Bir çok deneme yapıp değişik efektler arayın.
Lineeffect
Bu Pattern'lede çok güzel çizgi efektleri yapabilirsiniz. Clearnr parametresini açıklamakla başlayalım işe. Bu parametreye 0 ile 15 arasında bir sayı yazarak kaç çizgi sonra silinme olacağını belirleyebilirsiniz. Örneğin bu 3 ise, çizgi hareket ederken arkasından 3 çizgi daha gelir. Gelelim diğer parametrelere. Burada Xstart 1,2,3 ve Ystart 1,2,3 ile çizgilerinizi oluşturacak 3 noktanızın x ve y koordinatını ayarlayabilirsiniz. Xadd 1,2,3 ve Yadd 1,2,3 ile nokta sayınızı arttırabilirsiniz. Son olarak Speed parametreleri ile noktalarınızın hızlarını değiştirebilirsiniz. Diğer bir parametre olan Linecolor ile çizgilerinizi istediğiniz renk yapabilirsiniz.
Mode parametresini kullanarakta 16'lık ve 8'lik yazı kullanmanızda mümkün. Lineeffect ile hareketli çizgiler, daireler, halkalar ve daha birçok şekiller yapabilirsiniz. Bu ve bunun gibi efektlerde şiddetle deneme yapmanızı tavsiye ediyorum.
Bobeffect
Bu Pattern ile Bobları (Blitter Objects) kullanarak değişik efektler yapabilirsiniz. İlk parametremiz olan Bobnumber'a, Bob animasyonunuzun hangi karesinin ekranda çıkmasını istiyorsanız onu yazacaksınız. Bob efektinizin kaç animasyon karesi olduğunu bulmak için Bobeffectgfx Pattern malzemesine giderek Edit ile basın ve çıkacak Bobları sayın. Bu sayının 1 eksiği size animasyonunuzun kaç kare olduğunu verecektir. İkinci parametre olan Bobanim'ede bu sayıyı yazmalısınız. Diğer parametrelerin hepsi Lineeffect ile aynı olduğu için açıklamıyorum.
Pixeleffect
Bu Pattern aynı Lineeffect'e benzer. Tek farkı bunla çizgilerle değil pixellerle hareket sağlamanızdır. Bu efektle beraber 16'lık ve 8'lik yazı
ekranı kullanmanızda mümkün.
Zoomtext
İşte gözlerinizi dışarı fırlatacak bir efekt. Bu efekti kullanmadan önce
Pattern malzemelerinden Vectorcharset'e VectorFont-1'i yüklemeyi unutmayın. İlk parametremiz yazıların renklerini belirtmeniz için Colorlist. Buraya yazacağınız sayı Colors bölümünden Zoomtextcols satırlarından seçileceğini unutmayın.
Zoomtext yazısal parametresine, ekranda belirecek yazınızı yazıyorsunuz. Color 1 ve Color 2'ye yazdığınız renklerlede yazınızın kenarları çevreleniyor. Son parametreniz Zoommode ile yazınızın büyüme ve küçülme modunu ayarlıyorsunuz.
Buraya yazacağınız 0 sayısı yazınızın size yaklaşmasını, 1 sayısı sizden uzaklaşmasını sağlar. Eğer 2 yazarsanız yazı uzaklaştıktan sonra tekrar size yaklaşacaktır. Son olarak 3 sayısı ile yazınız uzaktan gelip ekrana çarpar ve geri gider. Bu Pattern ile çok güzel başlangıçlar hazırlayabilirsiniz.
Textscr32
32'lik yazı ekranı göstermenizi sağlar. İlk parametreden hangi ekranı göstereceğinizi belirleyebilirsiniz. Diğer parametrelerin hepsi Biglogo ile aynı.
Textscr16
16'lık yazı ekranı göstermenizi sağlar. Öbür parametreleri zaten
biliyorsunuz(Umarım).
Textscr8
8'lik yazı ekranı göstermenizi sağlar (Aynı zamanda benim papağan olmamı sağlar. Deminden beri aynı şeyleri söylüyorum).
Plasma
Bayılmaya, cıvıtmaya, uçmaya ve kaçmaya hazırlanın. Plasma efekti harika. Bu Pattern ile ekranda gökkuşağı gibi bir renk cümbüşü yapabilir ve onu
istediğiniz şekilde dalgalandırabilirsiniz. Colorlist
parametresine, kullanacağınız arkaplan rengini yazdıktan sonra gelelim renklerle oynamaya. X-Add1 ve Y-Add-2 ile renklerin oluşturduğu sinüs eğrisinin tepe noktaları arasındaki uzaklığın tersini belirlersiniz. Bu değeri ne kadar arttırırsak renkler o denli sinüs kıvrımı oluşturur. X-Speed1 ile renklerin x eksenindeki sola hareket hızını, X-Speed-2 ilede yukarı aşağı hareket hızını belirleyebilirsiniz. Y-Add-1 ve Y-Add-2 renklerinizi y ekseninde parçalara bölmenizi sağlar. Y-Speed-1 ve Y-Speed-2 ise renklerinizi sağa, sola kaydırır. Son olarak Mode parametresinde bulunan Txtscreen-16 ile ekrana 16'lık yazı basabilir ve sadece yazınızın bulunduğu yerlerde renk dalgalanması yapabilirsiniz. Yalnız bunun için önceden Font 16*16 1Pl'e bir Font yüklemeyi unutmayın. Şimdi bu kadar şeyi anlattım ama kimse anlamadı galiba. Bence en iyisi herzaman söylediğim gibi denemek Parametrelere değişik sayılar girerek değişik efekler bulmak. Zaten çok acaip ilginizi çekeceğine eminim.
Textline32
Bir satıra, 32*32'lik bir Fontla yazı yazmak için bu Pattern'i kullanmalısınız.
Linenumber'a 0 ile 4 arasında bir sayı yazarak, hangi satıra yazınızı koyacağınızı belirtiyorsunuz. 0 en üst, 4 ise en alt satırdır.
Lineeffect yazısal parametresinede yazınızı yazacaksınız. Diğer parametreler Biglogodakilerle aynı.
Textline16
16*16'lık bir Fontla tek satırlık yazınızı ekrana yazmanızı sağlar. Puntosu değişik olduğundan Linenumber'a 0 ile 8 arasında bir değer girmelisiniz.
Textline8
8*8'lik bir Fontla tek satırlık yazınızı ekranda çıkarmaya yarar. Linenumber'a 0 ile 18 arasında bir değer girebilirsiniz.
Olamaz açıklama bitti!!! Ne kadarda çabuk geçti. Alttarafı 24 saat olmuştu.
Şakaydı. Daha 18 saat bile olmadı(Hadi millet uyanın açıklama bitti).
Red Sector Demomaker'ı kendim dahil herkeze tavsiye ediyorum. Almazsanız çok güzel Demolardan mahrum kalacaksınız.

MURAD OMAY

Interruptor

Merhaba arkadaşlar! İşte bootblocklarla, monitor programları ile uğra-şanlar için mükemmel bir program. Programı CLI'dan yüklediğinizde programı çalıştırmak için reset yapmanız gereken yazı çıkar. Eğer burada mouseun sol tuşuna basarsanız CLI'ya geri dönersiniz. Bilgisayarınızı reset yaparsanız interruptor programı aktif hale gelir ve ekrana interruptorun kullandığı bütün komutlar yazım formatlarıyla birlikte ekrana çıkar. Eğer disk driveri-nızın içinde disket var ise otomatik olarak onun bootblockunu okur ve hafı-zasına yazar. Interruptor yanlız "df0" driveri üzerinde işlem yapar. Inter-ruptorun en büyük özelliği reset vektör adresine kalıcı olarak yerleşir. Elbette bilgisayarınızı kapatınca veya herhangi bir program ile hard (cold) reset yapınca programı hafızadan silmiş olursunuz. Interruptor bütün sayısal işlemlerini hexedecimal (onaltılı sayı sistemi) olarak yapar. Şimdi interrup-torun menüsündeki bütün komutları açıklayalım.

D[Address] - Dissassemble : Bu komutu assembler dili ile uğraşanlar ne işe yaradığını hemen anlayacaklardır. Fakat assembler dili ile uğraşmamış okuyucularımız için şöyle açıklayalım. Assembler editöründe yapılan bir programın CLI'dan çalıştırılabilmesi için o programın derlenip diskete object olarak kayıt edilmesi gerekir. Derleme assembler editöründeki bir programın komutlarını op-codelarına çevirme yapar. Dissasamble ise bu op-codelarını komut haline çevirir. Yazım formatından da anlaşıldığı gibi address yazan yere programın başlangıç adresi verilir.
Örnek : D 75069 ; $75069 addressinden itibaren dissassemble yapar.

C - Dissassembler mode : Yukarıda anlatılan dissassemble komutunun modu-nu belirler. Bu modlar şunlardır : Text (verileri ascii karekter olarak gös-terir), data (verileri hexedecimal olarak gösterir), mnem (verileri komut kabul ederek gösterir). Her "c" komutu girildiğinde mod değişir ve bunu ek-ranın sağ üst köşesinde görebilirsiniz.

M[Address] - Memory Dump : Bu komut ile verilen adresten başlayarak ha-fızada bulunan verileri hem ascii hem de hexedecimal olarak ekrana döker.
Örnek : M 70000

E[Address] XXXXXX - Edit memory : Verilen adresten başlayarak "XXXXXX" yerine yazılan hexedecimal verileri hafızaya yazar.
Örnek : E 50000 186192

A[Address] - Ascii memory dump : Buda yukarıdaki "m" komutundan farklı olarak sadece ascii dökümü yapar.
Örnek : A fc0000

I[Address] [text] - Insert text : Bu komut verilen adresten başlayarak text yerine yazılan yazıyı hafızaya yazar.
Örnek : I 753b0 Erol

U - Search for text : Bu komutu girince bilgisayarınız sizden başlangıç adresi, bitiş adresi ve bu adresler arasında aranılması istenen yazıyı gi-rilmesini ister. Aranılan yazı bulununca bulunan adresler ekrana yazılır.

H - Search for data : Bu komut "u" dan farklı olarak text yerine hexede-cimal veri ister.

R - Read BB from df0: : Disketinizin bootblockunu okur ve bigisayarını-zın hafızasına yazar.

T - Show BB : İşte en çok kullanacağınız komut. Bu komut okunmuş olan bootblocku önce ascii ve sonra dissassemble şeklinde gösterir.

J[Address] - Jump to address : Programı çalıştırmak için belirtilen ad-rese gider.
Örnek : J 75068

Q - Kill interruptor : Interruptoru hafızadan siler. Bazı Amiga versiyonlarında bu komutu kullanınca guru çıkabilir.

"Esc" - Exit : Bu komut sonraki resete kadar interruptordan çıkar ve iş-lemlerini disketten sürdürür.

"Help" - Show this page : Help tuşuna basılınca komut listesi yazılım formatıyla ekrana gelir.

"Del" - Clear screen : Ekranı temizler.

"Space" - Abort listing : Herhangi bir listeleme sırasında space tuşuna basarsanız listeleme durur.

S - Some registers : Bazı önemli adresleri içerikleriyle birlikte ekrana döker.

P - switch PAL/NTSC : Ekranı pal modundan ntsc moduna geçirmek için kul-lanılır.

F - Active disk-turbo : Bu komutu kullanmak için Amigamızın versiyonunun 1.2 olması gerekir.

W - Write normal BB to df0 : Bu komut workbench ve diğer utility dis-ketlerindeki install komutu gibi çalışır. Virüslü disketlerinizin bootblock-unu bu komutla siler ve böylece boot virüslerinden kurtulmuş olursunuz. Yan-lız yüklenirken workbench penceresini açmayan disketlerde bu komutu kullan-mayın. Çünkü bu disketler normal Amiga dos disketi değildir ve boottaki programa göre çalışır.

L - Switch led/filter : Bu komut yanmakta olan power ledinin ışığını es-ki Amiga versiyonlarında söndürür yenilerinde karartır. Buda müziğin ses ka-litesini arttırır. Bu komutu tekrar kullanırsanız led bir önceki konumuna dö-ner.

/ - Printer setup : Bu komutu girince ekrana printer için bir alt menü ekrana çıkar. Bunlar şöyledir :

F1 : Exit printer utilite - Ana menüye geri dönülür.

F5 : Printer function On/Off - Printeri döküman göndermek için açar veya kapatır.

F6 : Reset printer (kill draft & fine mode) - Printerın hafızasından Draft ve fine modlarını kaldırarak ilk açılıştaki konumuna gönderir.

F7 : Turn draft mode on - Draft modunu açar.

F8 : Turn fine mode on - Fine modunu açar.

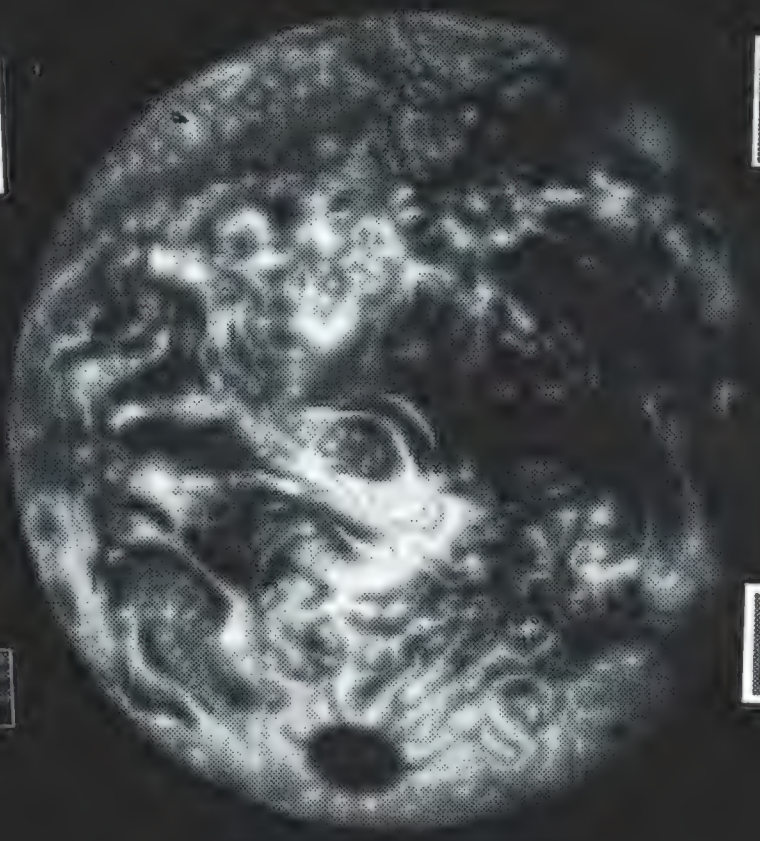
F9 : Send form feed - Sayfaya "form feed" uygular.

F10: Reverse line feed - Sayfaya boşluk gönderir.

Evet Interruptor v3.2nin komutları bu kadarı. Eğer utility ve monitor programlarına ilgi duyuyorsanız, basitte olsa bu program size yardımcı ola-caktır. Özellikle reset vektör adreslerini vermesi, reset yapılınca kendi kendini hafızadan silen programları gerekli assembler bilgisi ile incelye- bilirsiniz. Hepinize bol şanslar!!!

EROL ÖZCAN ve ŞENER ÇALI

ARADIĞINIZ OYUN BURADA VARSA



BİZDE DE MUTLAKA VARDIR

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

Şehit Asım Cad. No:51 Kısmet İşhanı. Daire:6
Beşiktaş, ISTANBUL
Tel:160 82 11

SAFA 159 70 62

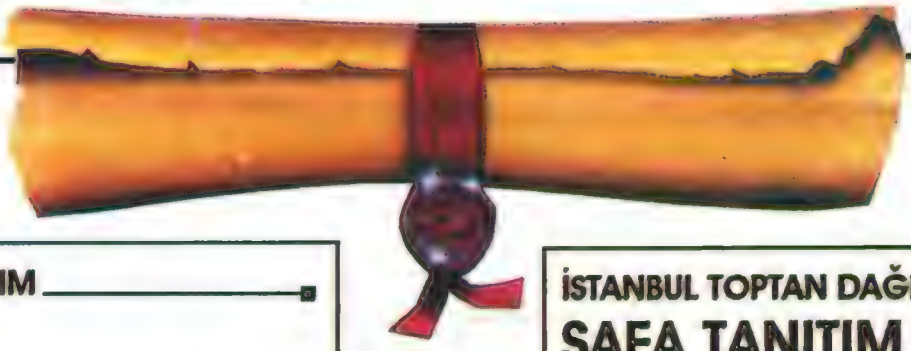
AMIGA

SÜPER EĞİTİM SERİLERİ

DÜNYA YAZILIM

		PERAKENDE SATIŞ (KDV DAHİL)
OKUL ÖNCESİ		
-İLK ADIM -Sayılar,Harfler,Renkler ve Hayvanların tanıtımı ve Testi	(5 DİSKET)	103.000.-
İLKOKUL		
-VARLIKLAR ARASI İLİŞKİLER -İLKOKUL 1 Uzuluk,Kısalık,Azlık,Çokluk vb. kavramların tanıtımı ve testi.	(4 DİSKET)	103.000.-
-ÇARPIM TABLOSU -İLKOKUL 1-5	(1 DİSKET)	69.000.-
-DÖRT İŞLEM -İLKOKUL 1-5 Toplama,Çıkarma,Çarpma,Bölme	(1 DİSKET)	69.000.-
-TÜRKÇE/KOLEJLERE HAZIRLIK -İLKOKUL 3-4-5 - 1 MB -	(2 DİSKET)	78.000.-
-SOSY.BİLG./KOLEJLERE HZ.LIK -İLKOKUL 3-4-5 - MB -	(2 DİSKET)	78.000.-
-FEN BİLGİSİ/KOLEJLERE HZ.LIK -İLKOKUL 3-4-5 - MB -	(2 DİSKET)	78.000.-
-MATEMATİK/KOLEJLERE HZ.LIK	(2 DİSKET)	78.000.-
GENEL		
-TÜM FORMÜLLER -ORTAOKUL VE LİSE	(4 DİSKET)	103.000.-
-ANADOLU LİS. VE KOLEJ. HZL. -MAT./FEN BİLG./TÜRKÇE/SOSYAL - MB -	(5 DİSKET)	209.000.-
-ÖSS DENEME SINAVI 1 - 1 MB -	(3 DİSKET)	69.000.-
-ÖSS DENEME SINAVI 2 - 1 MB -	(3 DİSKET)	69.000.-
-ÖSS DENEME SINAVI 3 - 1 MB -	(3 DİSKET)	69.000.-
-ÖSS DENEME SINAVI 4 - 1 MB -	(3 DİSKET)	69.000.-
-ÖSS DENEME SINAVI 5	(3 DİSKET)	69.000.-

		PERAKENDE SATIŞ (KDV DAHİL)
ORTAOKUL		
-MATEMATİK -ORTAOKUL I	(2 DİSKET)	78.000.-
-MATEMATİK -ORTAOKUL II	(2 DİSKET)	78.000.-
-MATEMATİK -ORTAOKUL III	(2 DİSKET)	78.000.-
-İNGİLİZCE -ORTAOKUL I	(4 DİSKET)	102.000.-
-İNGİLİZCE -ORTAOKUL II	(3 DİSKET)	97.000.-
-İNGİLİZCE -ORTAOKUL III	(3 DİSKET)	97.000.-
-GEOMETRİ -ORTAOKUL	(3 DİSKET)	97.000.-
LİSE		
-BİYOLOJİ -LİSE 1-2-3 - 1 MB -	(2 DİSKET)	78.000.-
-TARİH -LİSE 1 - 1 MB -	(2 DİSKET)	78.000.-
-TARİH -LİSE 2 - 1 MB -	(2 DİSKET)	78.000.-
EĞLENCE - OYUN		
-TELE BULMACA		39.000.-



GENEL DAĞITIM

NOKTA

DIŞ TİCARET ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.
TUNALI HİLMİ CAD. KUĞULU İŞHANI A BLOK NO : 123/45
KAVAKLIDERE - 06700 - ANKARA
TEL : (4) 127 75 22, FAX : (4) 127 28 03

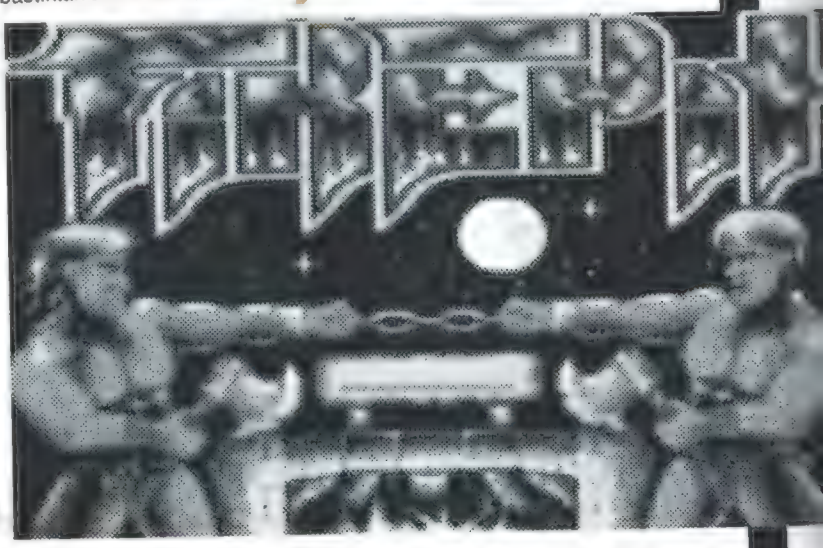
İSTANBUL TOPTAN DAĞITIM

SAFA TANITIM

ŞEHİT ASIM CAD. MANSUKLAR YOKUŞU NO : 2/2
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
TEL : (1) 159 70 63, FAX : (1) 159 70 62

FIRE PIT

Maniac Of Noise size ne hatırlatıyor? Ben söyleyeyim; 64ün en iyi müzik ustasını. Onu Turbo Outrun, A.M.C., Myth, Vendetta gibi oyunlardan ve süper müziğinden tanıyoruz. Oyunumuz Fire Pitinde müziğini Maniac Of Noise yapmış. Tabii ki nefis birşey. Evet oyunumuzun ismi Fire Pit. İki kişilikte oynanılabilen gladyatör dövüşlerine benzer bir oyun.



Oyunumuz yüklendiğinde çok güzel bir grafikle karşılaşıyorsunuz. Spacee bastıktan sonra ise oyunumuz ile ilgili bazı oynamalar yapabilirsiniz. F-5 ile müziği kapatıp efekti açabilir, F-7 ile de bilgisayara karşı oynayabilirsiniz. Oyunumuzun geçtiği yer cehenneme benziyor. Ekran düzeni ise şöyle; en üstte iki savaşcının enerjileri, onun altında akıp giden uzay, sol ve sağ taraflarda ise heykelden yaratıklar. Bunlar oyun sırasında iki oyuncuya da değişik silahlar uzatıyorlar. Altta ise kaynar bir halde lav tabakası var. Sağ alt köşede ise zamanımız var. Şimdi oyunumuza gelince:

Biz bir adamı kontrol ediyoruz. Amacımız karşımızdaki herifi cehenneme yollamak. Adamlarımız kaykay cinsi birşeyin üstünde duruyor. İlk olarak elimizde kılıç var. Ateşe basınca bu kılıcı fırlatıyoruz. Oyun ilerledikçe arkamızdaki zabaniye benzer heykel bize değişik silahlar uzatıyor. Bunlar sırasıyla çekiç, balta ve topuz benzeri birşey. Hepsinin gücü birbirinden farklı. Tabii ki silahlar kötüden iyiye doğru gidiyor. Ayrıca birde zaman faktörü var. Rakibimizi belli bir zaman süresi içinde yok etmeliyiz. Bu hep iki dakika. Tabii ki rakiplerimizi yendikçe daha güçlüleri karşımıza çıkıyor ve onları yoketmek daha da yok edince altındaki kaykay cinsi şey kayboluyor v herif çivileme olarak lavların içini boyluyor. Daha sonra öteki bölüme geçiyoruz ve oyun böyle sürüp gidiyor. Daha sonra ise yüksek puan aldıysanız hoş bir ad yazma ekranı ile karşılaşıyorsunuz.

Bu oyun sizi bir-iki hafta oyalayabilecek nitelikte. İki kişilikte olup bir arkadaşınıza karşı mücadele verince oyun daha da zevkli bir hale geliyor. Oyunumuzun müziği hakkında bir şey söylemek gereksiz. Çünkü Maniac Of Noise abimiz oyun içinde bunun cevabını veriyor. Ayrıca efektlerde güzel, grafiklerde özene bezene çizilmiş. Yani anlayacağınız bu oyun için epey uğraşılmış. Bütün bunlar birleşince ortaya alınmaya değer bir oyun ortaya çıkıyor. Ama oyunun bir tek kötü yanı var o da uzun süreli olmaması. Yani sizi bir hafta idare eder ama gerisini bilemem. Yine de alınmaya değer bir oyun.YASİN TÜRKKAN

POT PANIC

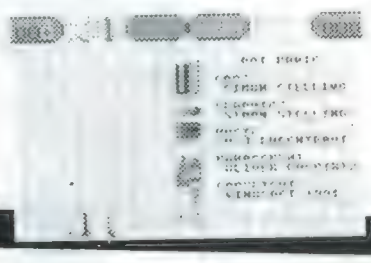
Biliyorsunuz Commodoreda son zamanlarda zeka türü oyunlar çoğunlukta. Bunların neredeyse yarısı işe yaramaz türden oyunlar ama şimdi açıklayacağım oyun bu türün en iyilerinden biri POT PANIC. Ne yapıp edip bu oyunu alın ve yazıyı okumaya devam edin. Oyunumuzun geçtiği mekan mutfak, bildiğimiz mutfak. Burada yukarıdan aşağı kahve makinaları, fincanlar, çeşitli bardaklar ve huniler gibi şeyler yağıyor. Amacımız bunlardan aynı türdeki beş tanesini üst üste getirip yok etmek ve iyi bir skor elde etmek.

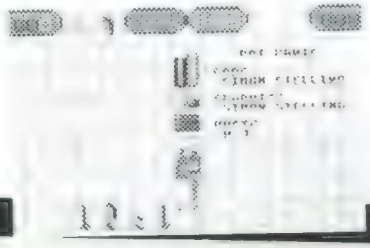
Oyunumuza gelince; yukarıdan gelen eşyalar yan yana iki tane olarak geliyor. Bunların yerlerini ateşe basarak değiştirebilirsiniz; sağ sol ile her iki tarafa götürebilir. geriye çekerek de aşağı indirebilirsiniz. Parçalar yukarıdan çifter çifter indiği için ikisini aynı anda kontrol ediyorsunuz ama birini bir yere indirince diğerini bağımsız olarak kontrol edebiliyorsunuz. Her parçayı yok edince üstte Clean yazısının bir bölümünü tamamlıyorsunuz. Hepsini tamamlayınca bir ekran çıkıyor. Burada hangi eşyayı seçerseniz ekrandaki tüm o eşyaları yok ederseniz. Kendinize boş yerler açabilirsiniz. Oyunumuzun açıklanması bu kadar. Gerisi sizin zekanıza ve joystick kabiliyetinize kalmış.

Gelelim oyun hakkındaki izlenimlerime: Böyle oyunlardan pek hoşlanmadığım halde elime ilk geçtiğinde önemsemediğim bu oyun beni resmen ekran karşısına çiviledi. Bunun nedeni ise oyunun süper güzelliği ve müziği. Ekran karşısına oturup kendinizi müziğe kaptırdıktan sonra oyunun zevkine doyum olmuyor ve insan zamanın nasıl geçtiğini anlamıyor. Ayrıca oyunumuz iki kişilikte olabiliyor ve böylece daha da zevkli bir hale geliyor.

Son olarakta şunu söyleyebilirim. Bu oyunu alın. İnanın alırsanız pişman olmazsınız.

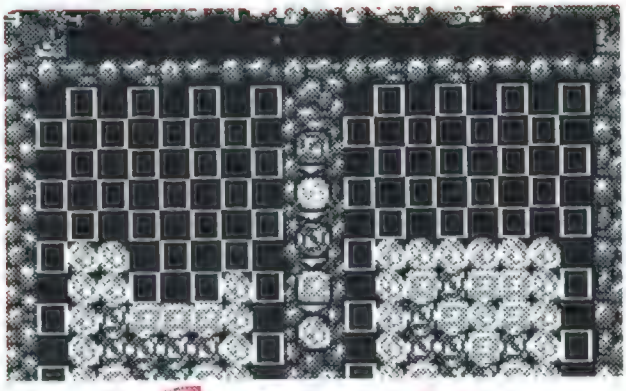
YASİN TÜRKKAN





GEM'X

Commodore64



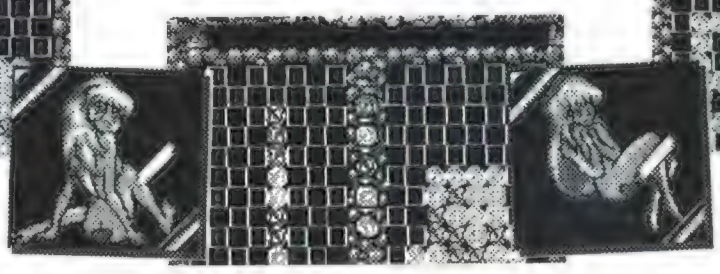
Gem'x ne tuhaf bir oyun adı öyle değil mi? Gerçi oyunda biraz öyle. Bunun sebebi oyunumuzun bir Japon firması olan Kaiko tarafından yapılması. Şimdiye kadar hiçbir Japon firmasının yaptığı oyunu oynamamıştım. Sizde buyrun bana ortak olun beraberce oyunumuzu oynayalım. (DİKKAT DİKKAT: Bu oynarken evinizde Anne, Baba ve Kardeş gibi kişilerin bulnmaması lazım. Bunun sebebi ise oyunumuzda level aralarında klasik japon erotism'inden örnekler çıkması. Bu dediğime uymazsanız evdekilerle aranızda harp çıkabilir. Ona göre)

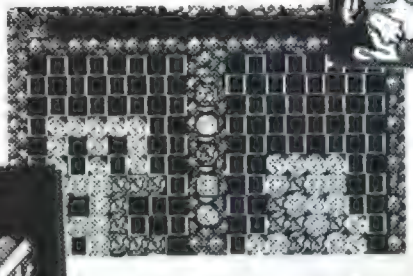
Oyunumuzu yüklerken bir kız resmi çıkıyor. Burada biraz beklerseniz çok güzel bir kız daha görür ve de çok güzel bir müzik dinleyebilirisiniz. Oyunumuz hoş bir SÜRPRİZLE karşılaşıyoruz. Burada bir kız bize garip garip pozlar veriyor. Bu son ekranlar her bölümü bitirdiğinizde var. Ayrıca bütün bölümleri bitirdiğinizde en sonda çok müthiş bir son ekran var. Bu ekrana kalbi tekleyenler bakmasa daha iyi olur. Yoksa bir anda kendilerini tahtalıköyde bulabilirler. Oyunumuzda bölümler ilerledikçe işler zorlaşıyor. Ayrıca birde zaman ve hareket sınırı var. Yani herşeyi belli bir sürede ve sınırlı bir hareket ile yapacaksınız. Ama eminim ki o son ekranları görmek için bunları seve seve yaparsınız. Oyunumuz ilk başlarda size çok tuhaf ve zor gelebilir. Ama alıştıktan sonra ne kadar zevkli bir oyun olduğunu anlayacaksınız. Oyunda grafikler güzel, müzik güzel, son ekranlar müthiş güzel. Ama ben şu oyun ile son ekranlar arasında bağlantıyı bulamadım. Yani oynaması bu kadar eğlenceli olan bir oyunu satmak için böyle ekranlara hiç gerek yotu. Hem bilgisayar gibi genç kitleye hitab eden bir hobiye böyle şeyler karıştırmak zaten yanlış. Ben sizin yerinizde olsam bu yazıyı okuyaca ğıma bir disket alıp disketin bir yüzünü kaplayan bu oyunu hemen arşivime katardım.

YASİN TÜRKKAN

maden ocaklarında geçiyor. Biz konik kafalı ve çok ayaklı bir yaratığı yönetiyoruz. Amacımızı birazdan açıklayacağım. Ama önce ekran düzenine bir göz atalım. En üstte skorumuz, kaçıncı bölgede olduğumuz, kalan hareket sayımız, süremiz ve haklarımız gösteriliyor. Ekran ortadan ikiye bölümüş durumda. Sağda şeklini ve rengini yapmamız gereken taşlar, solda ise bizim taşlarımız bulunmakta. Ortada yukarıdan aşağı ise taşların hangi renge döneceğini gösteren yer var. Amacımız sağda duran şeklin aynısını elde etmek. Bunuda kendi taşlarımızın üstüne gelip ateşe basmakla yapacağız. Ateşe basınca taşlarımız renk değiştiriyor.

Burada herzaman kırmızı sarıya, sarı maviye, mavi pembeye, pembede yeşile dönüşüyor. Bir taşın üstüne gelip ateşe basınca onunla birlikte ona değen diğer taşlarda renk değiştiriyor. Böyle böyle yandaki şekli elde etmeye uğraşıyoruz. Her dört ekranı tamamlayınca karşımıza maden ocaklarının haritası çıkıyor. Burada gitmek istediğimiz yeri seçip ateşe basıyoruz ve de





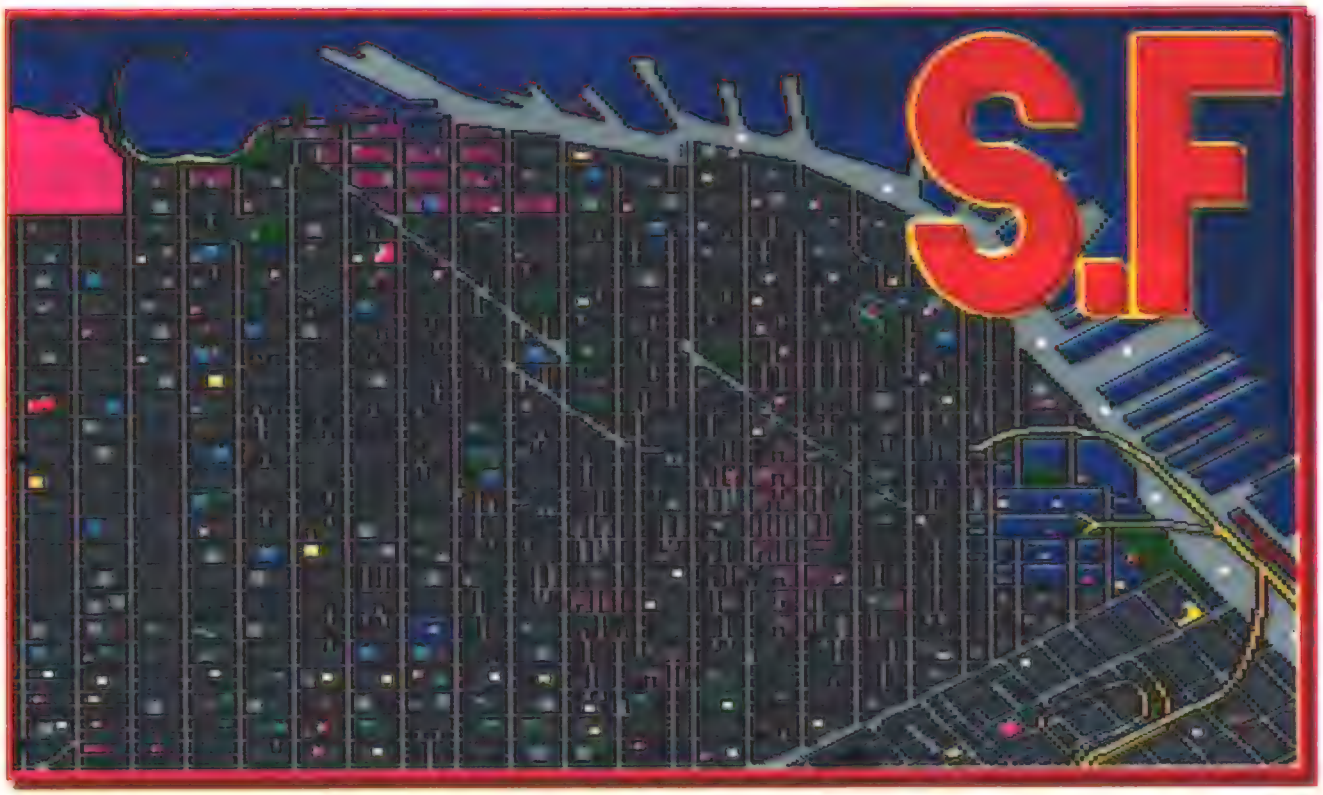
MAN HUNTER 2
San Francisco

"Sevgili Asistanım, Ben ne büyük bir hata yaptığımın farkına henüz vardım, bugüne kadar bu lanet olası uzaylıların uşağı oldum, onların tüm isteklerini yerine getirdim, fakat şimdi roller değişti yarattığım bu zavallılara bakıpta kendi kendimi yiyip bitiriyorum, ben ne kadar kör yaşamışım, bana sağlanan olanaklarla süper insanı yaratmam istendi biliyorsun, ben de bunu başarmak için bir çok zavallının hayatlarının kalan kısmını yarı insan yarı fare olarak geçirmelerine sebep oldum, artık saatlerim sayılı çünkü Orb'lar onları aldattığımın farkına vardılar, Şu anda beni öldürmek için peşimde olmalılar, Phil Cook adındaki o kukla bir kaç kez beni öldürmeyi denedi ama başaramadı, ama artık sonumun geldiğinin farkındayım, şimdi senden tek istediğim, zavallı kobayları kapalı oldukları yerden kurtarman, bunu sağlayacak giriş kartı henüz bende ve bunun ölmeden önce sana postalamaya çalışacağım, Lütfen bu son arzumu yerine getir ve buna Paralel olarak insan soyunu kurtar....."

Evet yukarıda yazan cümleler, yaklaşık olarak Doktor Noah Goring'in asistanına yazdığı mektubun içeriğini oluşturuyor, herhalde ManHunter II-San Fransisco'dan bahsettiğimi anladınız, 1989 yılında yapılan İlk ManHunter Sierra imzasını taşıyordu ve yeni bir tür Adventure oynayış sistemiyle kontrol edilmekteydi, oynanış olarak diğer Sierra'lardan daha zor olan ManHunter konu ve atmosfer olarakda oldukça çekiciydi, ilk ManhHunter'ın açıklamasının sonunda yakında ikinciyide yazacağımızı söylemiştik, ve şimdi bu sözümüzü yerine geytiriyoruz, eğer ManHunter 1'i oynamadıysanız önce onu oynayın çünkü konular tamamıyla birbirine bağlı ve kopukluk olacağı için oyunun dışında kalırsınız, neyse ilkinin sonunda ki 'To Be Continued' mesajı beni hemen ikinciyi oynamaya itti ve bundan gerçekten pişman olmadım her neyse gelelim ManHunter II'nin konusuna...

Hatırlarsanız biz Phil Cook'un peşinde koştururken ilk oyun noktalanmıştı, ikinin hemen başında Phil Cook'u kovalayışımıza tanık oluyoruz onun peşinden San Fransisco'ya geliyoruz, heyecanlı bir kovalamadan sonra biz kontrolü kaybedip bir binaya çarpıyoruz ve düşüyoruz Phil Cook bu sahneyi izleyerek Orb'ların San Fransisco'daki üssü olan Ferry Building'e iniyor, şu anlık oyunun konusuna girmedik asıl konu bu kez Orb'ların Köle olarak insanları kullanmasına paralel olarak gelişiyor, normal insanlar Orb'ların ağır işlerine fazla dayanamadan ölüp gidiyorlar, bu durumdan rahatsız olan Orb'lar Genetik profesörü Noah Goring'i kandırarak normalden fazla dayanıklı süper insanlar yaratmasını istiyorlar, oda uzun yıllar süren deneyler sonunda bunu başarıyor fare-maymun ve İnsan Mutant'ı olan bu yaratıklar olağan üstü derecede dayanıklı, fakat karakterleri köle olmaya uygun değil o yüzden Orb'lar onları köle yapamamışlar fakat onları bir çeşit Cellat olarak kullanmaya başlamışlar, yeraltında bir sığınakları olan bu Mutant'lar kendilerine bir krallık kurmuşlar bizim amacımız yine Orb'lara hizmet ediyormuş gibi görünerek asıl problem olan Mutant sorununu çözüp herkesi mutlu etmek, tabii bunları yapmak söylemek kadar kolay değil bu yolda başta Phil Cook olmak üzere bir çok caniyle uğraşmak zorundayız...

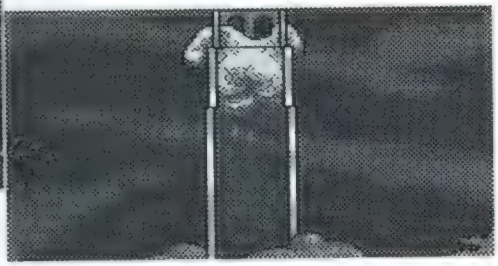
DAY 1: Evet sersemlemiş bir halde gemimizden çıktıktan sonra, üzülerek bir ManHunter'ın gemimizin altında kaldığını görüyoruz, kontrol bize ge/ince, geminin alt kısmının yakın görüntüsünü alıyoruz, önce MAD (ManHunter Assignment Device)'i alın, alınca otomatik olarak açıyorsunuz, Tracker Moduna girip, Çin Mahallesindeki Canton bankası yakınında olan olayları izleyin Mad'i kapatın (C), yerden kimlik kartını alın, bunun alınca ezilen zavallının adının Peter Brown olduğunu öğreniyoruz Mad'i açıp Info modundan bu adam hakkında bilgi alın (C, INFO, PETER BROWN), ev adresini aldıktan sonra Travel seçeneğiyle kendinizi Canton Bankasına ışınlayın (F3, BANK OF CANTON), buraya gelince kapıdan girmeden evvel sola gidin ve imleci yerde yatan adamın önce yüzüne getirin, parçalanmış ceset grafiği çıkınca önce boynundan dişi (FANG), ve yerden çamaşırhane kağıdını alın (LAUNDRY RECEIPT), sonra da buradan çıkıp adamın elini inceleyin tuhaf bir Ej-



derha dövmesi var adamın elinde, tabii bunun bir çeşit örgüt damgası olduğunu anlamak zor değil, sonra sağa gidip bankanın yanındaki kapının arkasına geçin, karşınızda ilginç bir manzara var bu evin duvarından bankanın içine doğru bir tünel kazılmış, buradan içeri girin, yerde bir sopa var, tekrar yukarı gidip, bankanın kasa odasına gelin, ilk gözünüze çarpan şey boş kasa olacaktır, masada yatan adamın cesedinin suratına ve eline bakın, bu adamında aynı örgüt üyesi olduğu kesin, cesedin sağ tarafından kağıdı ve (DRAGON NOTE),ve devrik çöp kutusunun yanındaki gazeteyi alın(PIECE OF PAPER),burada Noah G. (gerisi yırtıldığıiçin adamın soyadı henüz bir sır), adında bir bilim adamının genetik bir alandaki başarısından söz ediliyor. Sonra Odanın kapısına bakın 'DAT VOMIT' yazıyor camın üstünde yazan bir şey arkasından bakılınca ters göründüğünden burada 'TAD TIMOV' yazdığını görüyoruz, Mad'i açın ve Info'ya girerek bu adam hakkında bilgi alın (C, INFO,TAD TIMOV), artık burada işimiz kalmadı, dışarı çıkın ve haritaya giderek kendinizi az yukarda bulunan Tad Timov'un evine ışınlayın(F3,TAD TIMOV'S APARTMENT), burası rezil bir mahalle, sağdaki boşluktan eve girin, hızla odaya bir göz atıp dışarı çıkın,çünkü eğer fazla beklerseniz evin bekçisi olan köpek sizi yakalar ve parçalar, neyse dışarı çıkınca Mad'i açın, ve Tracker moduna girin Canton Track'ini geçip ikinci görüntüye gelin (C, TRACKER, S) burada iki kişinin bir depoya girdiklerini görüyorsunuz, girşte kavga ediyorlar ve birisi buradan ayrılarak başka bir yere gidiyor, şimdilik onunla işimiz yok, buraya girenin yaptıklarını seyredin ve işi bitince Mad'i kapatıp kendinizi oraya ışınlayın(C, F3, WareHouse), evet şimdi deponun önündesiniz sağdaki kuşu imleci üstüne götürerek kaçırın ve içeri girin, içerde karşınıza sandıklar ve arkalarında dolaşan tuhaf bir yaratık çıkıacak, yerdede bir tutam kanlı saç var herhalde deminki kavgadan kalmış olacak, Pull-Down menülerden Arcade Difficulty'i Easy yapın ve sandıkların oradan arkaya geçin, burası ManHunter II'de bulunan bir çok Arcade sahnesinden birisi amacınız robotlara yakalanmadan sol alttaki kapıdan geçmek, robotlarla karşı karşıya kalırsanız hızla size doğru gelip sizi paspas yapıyorlar, onun için sandıkların araksına saklanarak onlardan kurtulun, yeri gelmişken oyunu yapanlar kolaylık olsun diye ölme faktörü koymamışlar oyuna ölünce kaldığınız yerin azıcık gerisinden devam ediyorsunuz, bu yüzden Zırt Pırt Save yapmaya gerek kalmıyor, neyse kapıdan geçince müdüriyet gibi bir yere geleceksiniz, masanın yanından balyozu alın (MALLET), sonrada masanın üstünü yakın çekime alın, burada bozuk bir İngilizce'yle Mic adında sahtekar birinden, bunu yazan kişinin bir şeyleri ele geçirdiğinden ve bu notu okuması gereken Zac isimli kimsenin onunla inde buluşması gerketiğinden bahsediliyor, Arcade'i tekrar Easy yapın ve robotları geçerek dışarı çıkın, Mad'i açın ve Tracker moduna girin, depodan çıkan kimse gidip Ferry Building'te bir şeyler karıştırdıktan sonra Embarcadero Fountain adlı havuza atlayıp gözden kayboluyor, evet onun peşinden önce Ferry Building'e gidin (C, F3, THE FERRY BUILDING), burada açılması imkansız kapılar var, ve arkada bir sürü Orb geziniyor, onlarla uğraşmayıp sağ taraftaki duvarda asılı posteri okuyun burada Orb'ların açtığı bir yarışmadan bahsediliyor, dışarı çıkın ve Embarcadero Fountain'e gidin (F3, EMBARCADERO FOUNTAIN), burası yıkık dökük bir havuz kalıntısı,önce Easy Arcade'i seçin sonrada havuza atlayın, amacınız suların gittiği deliğe düşmeden havalandırmadan içeri girmek, bunun için deliğe yaklaştıkça Return'e basarak uzaklaşın, eğer şansınız varsa fazla uğraşmadan başarırsınız,burada tekrar Easy Arcade'i seçin, içeri girince zor bir Arcade sahnesi daha var, farelere yakalanmadan sağdaki kapıdan geçmelisiniz, eğer bunu başarabilirseniz kendinizi Mic Stone'un saklandığı yerde bulursunuz, bu adam da Profesör'ün zavallı kobaylarından birisi, yatağın üstünde yatan şey o, onu incelemeden önce yatağın altından ehliyeti alın (DRIVER'S LICENSE), sonra yüzünü inceleyin, bu adam ölmüş fakat elinde acayip bir deney tüpü var ve onun içinden bir şeyler içmiş, herhalde Zac adındaki adama 'Aldım' diye bahsettiği şey buydu neyse vakit kaybetmden bu tüpü alın (FLASK), ve dışarı çıkın. Havuzdan çıkınca Mad'i açın ve Info'dan Mic Stone hakkında bilgi alın, evet adamın bir kobay olduğundan artık kesinlikle eminiz,şimdi tekrar Tracker'a girin ve en baştan depoya kadar olan bölümü bir daha izleyin, depodan içeri girmeden giden kişiye Tag (Tag, oradan geçen bir başka kişiyi izlemeye yarıyor bunun için imleci yeni hedefinizin üstüne getirip Return'e basın artık onun etrafında sarı bir halk olacak ve onun gittiği yerleri izleyebileceksiniz), bu kimse depodan ayrılarak Hyde Street Pier'e gidip, kumsala iniyor ve duvardan içeri girerek kayboluyor, Track işlemi sona erince Mad'i kapatıp onun peşinden Hyde Street Pier'e gidin (C, F3, Hyde Street Pier), iskeleye gelince önce tellerin arkasındaki sandıkları inceleyin, bunlar tıbbi yardım malzemeleri, sonra soldaki merdivenlerden inip kumsala gelin, önce imleci iskelenin altına götürün, buradaki ayağa tırmanarak tepedeki deliğe gelin, deliğin üstünde bir sandık olduğu için çıkamıyoruz, geri inip, sağ taraftaki kanalizasyon girişine gelin, buraya girince karşınıza bir mutant çıkacak ve sizi yutacak, daha sonra kendinizi kanalizasyon girişinde bulacaksınız, Travel yaptığınızda ilk gün bitiyor (F3), ilk oyunda olduğu gibi gün sonunda Orb'lar sizden kurbanların adlarını istiyorlar, ilk günde ölenler Mic Stone ve Tad Timov, bu isimleri yazdıktan sonra evinize gidip uyuyorsunuz, ertesi gün bir Orb gelerek size 5. cadde'deki bir iskelede meydana gelen patlamayı araştırmanızı söylüyor, o gidince otomatik olarak Mad'i açıyorsunuz, Tracker'dan iskeledeki bir teknede olan patlamayı izleyin, sonra Mad'i kapatıp buraya gidin (C, F3, PIER 5), buraya gelince yanmış bir bot buluyorsunuz içinde gri açayip bir şey var, onu yakından inceleyince yanmış bir mutant cesedi olduğunu anlıyoruz, çevreye zarar vermesin diye ağzında bir ağızlık var onu alın (MUZZLE), imleci ağzına getirdiğinizde bir dişinin eksik olduğunu görüyoruz, ilk gönde adamın boynudan aldığınız kırık dişi buraya yerleştirin (TAB, FANG), evet uyduğuna göre o adamı ısıranın bu olduğu belli oldu, oda ne? bu yaratığın sağ elinin orta parmağı kesilmiş, ilginç neyse şimdi tekrar Mad'i açın ve izlemeye devam edin,botu yakanlardan biri, bir tapınağa gidiyor ve oradaki acayip koltuğa oturarak kayboluyor, Mad'i kapatıp onun peşinden tapınağa gidin (C, F3, TEMPLE), arcade'i Easy yapın ve imleci kapının üstüne getirip return'e basarak içeri girin, içerde kendimizi üstten görüyoruz, ortadaki kalkanı alın (SHIELD),

Çarpık fantaziler her zaman insanın başını belaya sokar (solda)
Temizlik görevlilerinin grevi İstanbul'da hayatı felç etti (altta)

Yazılarını zamanında getirmeyen yazarların kapatıldığı kule



alınca koltukların üstünde Ninja'lar beliriyor ve size Shuriken atmaya başlıyor elinizdeki kalkanla onları karşılamalısınız,sağ ok tuşunua basınca saat yönünün tersine, sol oka basınca saat yönüne doğru dönersiniz, bir süre sonra Ninjalar kaybolacak ve gitmenizi engelleyen büyük buda heykeli kalkarak yolu açacak, buradan girince kendinizi merdivenlerde bulacaksınız sağ ve solunuzda haykeller var, burası oyunun önemli noktalarından biri önce sağ taraftan üzereinde 'Heaven' yazan heykeli bulun, bu ekranda Cloth'u kullanın (TAB, CLOTH), burası aslında hiç bir şey ifade etmiyor, şeytani programcılar tarafından bizi yanlış yola itmek için koyulmuş adi bir tuzak sadece, buradan çıkıp koridorda Tad Timov'un yanından aldığımız Nota bir bakalım (TAB, DRAGON NOTE), 'The R3 is the L1 is the R4'. Evet sırasıyla sağdan üçüncü, soldan birinci ve sağdan dördüncü heykele bakınca 'CASTLE, GATEWAY, HELL' gibi üç kelimeyle karşılaşıyoruz, bu cümleyi kurallı olarak düşününce ortaya 'CASTLE IS GATEWAY TO HELL' cümlesi çıkıyor, bunu yapınca programcılar bizi kutluyorlar, şu anda bunun ne olduğu belli değil,yukarıdaki kapıdan girince kendimizi bir salonda buluyoruz, adamımız soldaki ejder başının içindeki mücevhere bakarken bir sürü Ninja geliyor ve sizi acayip bir yola itiyorlar, burasıda bir Arcade sahnesi, Easy'i seçip oynamaya başlayın, iki tarafınızda asit var, ve üstünde yürüdüğünüz şey çok kaygan, sağ sol yön oklarıyla adamı düşürmeden karşıya geçrimelisiniz bunu yaparsanız, bir törenin ortasına düşüyorsunuz, bu Orb'lara karşı kurulan bir cemiyetin üye kabul töreni, buraya üye olan kişiler MaHunter'lar, önünüzdeki adam kızgın demire elini basınca o tuhaf ejderha sembolü eline çıkıyor, sonra arkadan bir Scroll alıp gidiyor, bunlardan sonra cemiyetin başı olduğunu sandığım adam sizi işaret ederek elinizi basmanızı istiyor, siz eliniz basmayıp adamın yanındaki kutudan bir scroll alın (SCROLL), ve camdan atlayarak kaçın(Cam hemen sandığın arkasında, imleci üzerine götürünce bir ok çıkıyor, o zaman Return'e basın), yere inince zaman kaybetmeden herhangi bir yere gidin (F3, ?), şimdi Tad Timov'un evine gidin (F3, TAD TIMOV'S APARTMENT), içeri girin ve bekleyin köpek üsütnüze atladığı zaman ağızlığı kullanın (F3, MUZZLE), kısa bir demodan sonra köpek geri şöminenin içine giriyor, sağdaki sehpanın üstünden fotoğraf makinesini alın (CAMERA), sonrada soldaki duvarda asılı olan levha'ya bakın burada 'HEAVEN VISION' yazıyor ve tuhaf işaretler şimdi buradan çıkıp tekrar Temple'a dönün bu kez buradan sağa gidin, bir afyon tekkesine geleceksiniz, içeri girin ve yaşlı adama yakından bakın, alttaki kavanozların saoldan ikincisinin içinden tütün alın ve pipoya koyun aynı tütünden dört kez koyduktan sonra pipoyu için, tuhaf bir halüsinasyon görerek bir kızın canavar oluşuna tanık oluyorsunuz, bunun üzerine yaşlı adam ağlayarak size bir heykel veriyor, onu alın (STATUE), ve dışarı çıkın, şimdi tapınaktan aldığınız Scroll'u okuyun burada 'WEST IS OUR ONLY CHANCE' yazıyor, burada durup biraz düşünelim, West ne olabilir? batı anlamına gelmediği kesin isim olabilirmi, olamaz soyadı olabilirmi? niye olmasın? Biz Kimin soyadını bilmiyoruz? Zac'in denemeye ne dersiniz? (C, INFO, ZAC WEST), bingo hemen çıkan adrese gidin, burası bir mumya müzesi içeri girince kapıların kapalı olduğunu görüyoruz, hemen üzülmeyin ve sağdaki heykele yakından bakın balık tutan adam heykelinin elindeki balık yabancı gelmiyor değilmi elinizdeki çekiçle balığa bir tane indirin bakalım ne olacak (TAB, MALLET), evet kapılar açıldı, içeri girince kendinizi acayip bir yerde bulacaksınız, 'PRESS' yazan düğmeye basarak, Orb'ların dünyaya gelişini üç boyutlu olarak izleyin. sonra sola gidin buradada Orb'ların insanları nasıl yendiğini anlatan bir ekran var, tekrar sola gidin, ve karşınızda Orb'ların gelişinden sonraki tipik Amerikan ailesi, şöminenin içine girip Zac'in barınağına gelin (CHIMNEY), aynı yollardan geri dönüp dışarı çıkın, tekrar Tracker'a gelin ve'botun yanışını tekrar izleyin burada gelen iki adamdan diğerine Tag yaparak onu takip edin bu adam bir dükkana gidiyor, Mad'i kapatıp peşinden aynı dükkana gidin, içeri girince dükkan sahibinin bottaki kesik parmakla oynadığını görüyoruz, sizi görünce parmağı saklıyor, bugün burada işimiz yok dışarı çıkın ve aynı sahneyi Tracker'dan tekrar izleyin, adam dükkandan çıkıp biriyle buluşuyor sonrada TransAmerica binasına gidiyor, ve oradan birisini kaçırıyor, Mad'i kapatıp peşlerinden gidin (C,F3, TRANSAMERICA PYRAMID), kapıdaki zincirlein kırılmış olması ilginç, içeri girince bir robotun zavallı birine işkence ettiğini görüyoruz, sağdaki camekana yakından bakın, burada bir silah var onu alın (EMPTY GUN), alarm çalınca otomatik olarak dışarı çıkıyorsunuz, adamlar gidince tekrar içeri girinönümüzde yine bir arcade sahnesi var, Easy'i seçerek burayı oynayın, amacınız karşıdaki adamı dışarı çıkarmak, siz ne tarafa giderseniz adam onun tersine gidiyor, adamın ilk başta durduğu yere gidince oda dışarı çıkıyor, sonra siz tekrar en alta gelip dışarı çıkın tabii ateş eden robotu ununtmamak lazım ona yakalanmadan bunları yapmalısınız, dışarı çıkınca adam size sırıtarak gidiyor, kontrolü alınca Mad'i açın ve Tracker'ı izlemeye devam edin, o iki adam TransAmerica'dan kurtardıkları kişiyi doktora götürüp bırakıyorlar, onlar gidince Mad'i kapatın, sonra da doktora gidin (F3, DOCTOR'S HOUSE), içeri girince hasta adamın ölmüş olduğunu görüyoruz, yüzüne bakınca ManHunter l'den hatırladığımız bir sahne geliyor, ceset ve kafasına kör bıçakla kazınmış 'P' harfi, bu adi katil Phil Cook yine karşımızda bu kez onu yok edebilecekmiyiz bakalım?, dikkatinizi çektiyse adamın sağ koluda koparılarak alınmış, tekrar muaynehaneye dönün ve yuakrıdaki kapıdan geçin, buradada sırtında kocaman bir bıçak yarasıyla ölü doktor var, yakından yüzüne bakınca onunda alnına 'P' harfi kazınmış olduğunu görüyoruz, cebindeki notu alın, bu notta başta anlattığım şeyler yazılı yalnızca profesörün soyadını öğrenebiliriz buradan evet soyadı Goring'miş,buradaki deney tüpünde bulunan sıvıyı elinizdeki tüpe boşaltın (TAB, FLASK). Tekrar Mad'i açıp Tracker'a gelin, bu adamı doktara bırakan kişilerden birisi Laundry'e biriside Cable Car Barn adı verilen bir yere gidiyor, önce Cable Car Barn'a gideni takip edip peşinden buraya gelin, kapıdan girip önce içeriye bir göz atın sonra dışarı çıkıp, tramvay ların girdiği yere bakın ve tramwaylardan birine atlıyarak içeri girin, yine bir arcade sahnesi var, easy'i seçip oynayın, amacınız robotlara yakalanmadan buradan çıkmak, önce ortadaki kutuların sağ üstte olanının yanına gidin, karşınıza bir kol çıkacak, bunu aşagı indirip tekrar oyuna dönün, şimdi sağ altta bir kapı açıldı, buradan geçeince otomatik olarak tramway ların park ettiği yere geliyorsunuz, ortadakini inceleyince içinde bir sürü ölü olduğunu görüyorsunuz, sizi ilgilendiren alnında 'P' kazılı olan ceset, onun belindeki kuşaktan kağıdı alın, burada Hell'e giderek köleleri kurtarmamız isteniyor, sonrada adamın eline bakın bu da o cemiyete üyeymiş. Aynı yollardan geri dönerek dışarı çıkın, şimdi Car barn Track'ini tekrar izleyin, adam gelip tramwayın yanına gidince Phil Cook ve bir adam içeri giriyor, siz adama Tag yapın ve onu izleyin, bu adam Private Club adında bir yere gidiyor, peşinden gidin (F3, PRIVATE CLUB) burası bir klüp, ama Mutant'ların katıldığı bir klüp, kapıyı çalınca sizi göz deliklerinden içeri çekip öldürüyorlar, sonra bütün tracker'ı en baştan izleyip doktorun evinden çıkan iki adamdan Laundry'e gideni Tag yapın ve arkasından gidin (C, F3, LAUNDRY), burasının bügün kapalı olduğuna dair bir kağıt asılı kapıda, şimdi Info'dan Noah Goring hakkında bilgi alın (C, INFO, NOAH GORING), ev adresi çıktığına göre evini bir ziyaret etmeye ne dersiniz, (C, F3, SCIENTIST'S HOUSE), içeride dağılmış dosyalar var, bunları inceleyince Mutant notları olduğunu anlıyoruz, bu dosyaları üstündeki tarih sırasına göre okuyunca, her şeyi anlıyoruz, sonra koltuğun yanındaki minik sehpayı inceleyin ve üstünden kibriti alın (MATCHBOOK), sonra pencereden dışarı bakın Julius Castle ve Alcatraz Island adında iki yer görüyoruz ayrıca Coit Tower adında duman saçan bir kule var, şimdi geri dönüp dışarı çıkın, eğer yazanları doğru yaptıysanız üçüncü güne geçiyoruz, Orblar yine sizden o günkü isimleri isteyecekler, Noah Goring ve Zac West yazın, evet artık üçüncü gündeyiz, sabah olunca bir Orb gelerek size Ghirardelli Square'de bir adamın olduğunu ve gidip araştırmanız gerektiğini söylüyor, gidince otomatik olarak mad'i açıyorsunuz, Tracker moduna gelin ve olayları izleyin, iki kişi Ghirardelli Square'a geliyor, birisi yukarı tırmanıyor yukarda başka bir şey onu kovalamaya başlıyor adam ondan kaçarak tabelaya tırmanıyor ve orada kalıyor sonra aşağıdan çıkan iki kişi diğer adamla kavga ediyor bunun sonunda birisi ara sokağa gidiyor diğeride bu adamı mumya müzesine bırakıp şöminenin

içine giriyor, demekki bu adam Zac West'miş, Mad'i kapatıp Ghirardelli Square'e gidin (F3, GHIRARDELLI SQUARE), şimdi karşınızda gidibileceğiniz üç yer var, önce sol alt köşeye yakın çekim alın, oradan hi ç bir yere gitmeden yerde duran kesik fare elini alın (RAT'S PAW), sonra dükkana gidin (F3, SHOP),içeri girince adama yaklaşın ve Fare elini ona verin (TAB, RAT'S PAW), evet dükkan sahibinin can alıcı noktasını bulduk, adam bu cins şeylere çok ilgi duyuyor, eli ona verdiğiniz için adamın oyununu oynamaya hak kazanıyorsunuz, oyun bildiğimiz bul karayı al parayı oyunu, amacınız siyah ası bulmak, burası biraz fazla kolay olduğu için üstünde durmaya gerek duymadım, ney üç kez kazanınca adam size el feneriyle lamba uzatıyor, bunları almadan masaya klik yaparak oyuna devam edin, ikinci üç kazanıştan sonra adam size ık fare maskesi uzatıyor, üstünde göz delikleri olan maskeyi alın (RAT MASK WITH EYEHOLE), sonra dışarı çıkın ve Laundry'e gidin (F3, LAUNDRY), evet burası bu gün açık, içeri girince bir kadın göreceksiniz, onun yanına yaklaşın, yüzü ekrana çıkınca ona çamaşırhane biletini verin (TAB, LAUNDRY RECEIPT), kadın sizi başkasıyla karıştırıyor ve içerideki adamda kafanıza vurup sizi bayıltıyor ve bir odaya kapatıyor, bunlar olurken ikinci günde TransAmerica Pyramid'den kurtardığınız adamla karşılaşıyorsunuz o sizi uyarmaya çalışıyor ama nafile, odada kapalı olarak uzun bir süre geçiyor, sonra birden bire T.America Pyramid'den kurtardığımız adam gelip bizi serbest bırakıyor, buradan çıkmadan duvara dayalı olarak duran koltuk değneğini alın (WALKING STICK), dışarı çıkıp mumya müzesine gidin (F3, WAX MUSEUM), içeri girin ve Orbların insan yığının üstünde durduğu ekrana gelin , burada yeni bir ceset var, yakından bakınca bunun Noah Goring olduğunu görüyoruz, kravatına dikkatle bakarsanız bir şeyler dikilmiş olduğunu görürsünüz, bu ipleri ilk günde aldığımız dişle kesin (TAB, FANG), içinden pembe bir kart çıkıyor onu alın (ORB CARD), bu orbların giriş kartı, şimdi dışarı çıkıp Private Club'e gidin, kapıyı yakın çekime alın çalmadan çnce dükkandan aldığınız maskeyi kafanıza geçirin (TAB, RAT MASK 2), sonrada kapıyı çalın içerdeki fareler sizi onlardan bir zannediyorlar ve yanlarına girmenize izin veriyorlar, içeri girince dört fareyle kaşılaşıyoruz, en solda oturan fare onların lideri, size kesik bir kol gösteriyor, bu kol doktorun evinde bulduğumuz cesedin kolu avuc içinde 'UNCC' yazıyor, daha sonra zara benzer bir şey fırlatıyor, bu bir oyun, soldaki fare büyük bir şans yakalıyor sonra ortadaki fare zarı atıyor, o daha küçük bir resim yakaladığı için parmağını kesşp soldaki fareye veriyor, sonrada sıra bize geliyor zarı attıktan sonra nasıl oluyorsa soldaki fare bizim insan olduğumuzu anlıyor ve üsütümüze gelip maskeyi çıkarıyor, hepsi bizi öldürmek için yaklaştıkları sırada onlara doktorun evinden doldurduğumuz iksiri verin (TAB, FULL FLASK), bunu kimin içeceğine karar vermek için kavga etmeye başlıyorlar, sizde bu karışıklıktan yararlanıp yerdeki baltayı alın (HATCHET), ve dışarı çıkın, şimdi tekrar Ghirardelli Square'e gidin (F3, GHIRARDELLI SQUARE), şimdi farenin elini aldığınız yerdeki ipe tırmanarak yukarı çıkın ve sola gidin, işte yine bir arcade sahnesi, fotoğraftaki yolu izleyerek adamın karşısına gelin, boynudaki kolyeyi almak isyerseniz kotuk değneğini kullanmalısınız, çünkü adam ayaklı jeneratör gibi olmuş ve sağ sola elektinikler saçıyor (TAB, WALKING STICK), sonra aynı yollardan geri dönerek dışarı çıkın,ve soldaki kulenin camından içreri girin uzun bir düşüşten sonra kendinizi demir parmaklıkların yanında bulcaksınız, parmaklıklara yakından bakın, kilit sistemi adamın boynundan aldığımız yüzüğün aynı, yüzüğü kullanıp kapıyı açın (TAB, RING), kısa bir demodan sonra ilerlemekte olduğunuz yer çokecek ve direk olarak Mutantların krallığına düşeceksiniz işin kötüsü bu iniş Phil Cook'un üstüne olacak, bu anda çok hızlı olmalısınız Phil Cook kendine gelmeden yerdeki sopaya takılı orb'u alın (ORB-ON-A STICK), sonra Phil Cook iyi gününde(!) olduğu için sizi öldürmeyip mutantların arasına itmekle yetinecek, az sonra kendinizi yüzlerece aç mutantın ortasında bulacaksınız, çok kısıtlı bir süre içinde onlardan kurtulmalısınız, bunun için hemen fotoğraf makinesinin flaşını patlatın (TAB, CAMERA), mutantlar donup kalacak sizde bu fırsatı kullanarak dışarı kaçacaksınız, kaçmak içindeki limandaki ünlü deliği kullancaksınız, dışarı çıkınca iskelenin altına gidin,deliğe tırmanın, Private Club'den aldığınız minik baltayı kullanarak çıkmamızı önleyen sandığın tabanında bir oyuk açarak içeri girin, (TAB, HATCHET) kısa(!) bir demo izliyorsunuz bu demoda sandıkların gemiye yüklenmesi ve geminin Alcatraz Island'a gidişi gösteriliyor, alcatraz adasında gelince sandıklar ambarımsı bir yere taşınıyor, robot gidince tekrar baltayı kullanarak dışarı çıkın (TAB, HATCHET), salak adam yürürken takılıyor ve balta elinden fırlayıp tavana saplanıyor, sonra otomatik olarak kapıdan çıkıyorsunuz, karşımızda tüyler ürpertici aynı zamanda da üzücü bir manzara var, Noah Goring'in başarısız deneylerinin ürünü olan zavallılar, bunların hepsinin yüzüne bakın, ve afyon tekkesindeki yaşlı Çinlinin kızını bulunca, babasından aldığınız,heykeli ona verin (TAB, STATUE), bu hareketiniz onun mutlu, dolayısıyla sizinle dost olmasını sağlayacak, sonra kafeslerin solaundaki kontrol makinasına yakından bakın, kart deliği olan alete Noah Goring'in kravatından aldığınız kardı takın (TAB, ORB CARD), üstteki tarayıcı çalıştığı zaman hızla sopaya takılı Orb'u kullanın (TAB, ORB-ON-A STICK), eski bir numaradır ama herzaman tutar, evet böylece buradaki tüm Mutantları kurtardınız, milyonlarca Mutant çılgınca (Ve de Haklı olarak) özgürlüklerine koşarken, içlerinden birisi (Tabiiki Çinlinin kızı), sizi kucaklayarak bir balonun yanına götürecek, o gidince balona binin, balonu uçurmak için önce gazı açın (VALVE), sonrada Noah Goring'in evinden almış olduğunuz kibritle gazı tutşturun ve balonu uçurun (TAB, MATCHBOOK), az sonra kendinizi San Fransisco üzerinde balona kontrol ederken bulacaksınız, surları görünen Julius Castle'a inmelisiniz, balon yere yaklaştıkça bir kaç kez 'RETURN'e basarak havalanmasını sağlayın burası oldukça kolay ama siz yinede Save yapın çünkü yanlış bir yere inerseniz oyun biter, kaleye inince pencereden atlayarak şu ünlü HELL'e geleceksiniz, havadan düşerken altınızda kalan zavallı Orb'un hali içler acısı, bu sıralarda Alcatraz Island'dan kurtardığınız Mutantlar şehre gelecekler, ve Orb'ları acımadan yok edecekler, kontrolü alınca duvardaki haritaya bakın, bu harita üstünde bir çeşit oyun oynayacağız, önce soldaki düğmelerden ROBOT'a basarak kırmızı renkteki robotların tümünü en alttaki sarı renkli odanın solundaki odaya koyun (Bir şeyi bir yerden bir yere götürmek için önce imleci onun üstüne götürüp return'e basın sonrada götürmek istediğiniz yere gelip tekrara return'e basın), sonra SLAVES düğmesine basarak harita üstünde kölelerin yerini görün, Slavery'nin dışında bulunan tüm kölelerı Hell'in sağındak odaya kapatın, evet şimdi sıra geldi oyunun en gıcık yerine, burada fazla uğraşmamnın için ne yapmanız gerektiğinin resimde bastık, orada kapalı olan Gate'leri kapayın açık olanlarıda Açın, sonrada Lavın önündeki Gate'leri, doğru yaparsanız önce robotlar sonrada tüm Orb üsleri lavlar içinde kalacaklar, Coit Tower işlemez hale gelince tüm Mutantlar yeniden insan olacak, buda alçak Orbların bu zavallıları Mutant olarak tutmak için Coit Tower'dan kimyasal gaz sıktığı anlamına gelir neyse, sonra Slavery'deki kölelerin kapısını açın onlar sizi omuzlarına alarak Freedom'a götürecekler, burada sizi bir kazıcı alet bekliyor, içine binince karşınıza düğme ve tuhaf bir ekrandan oluşan kazıcının kokpiti çıkacak önce düğmelere sırasıyla basın size şifre sorulunca 'UNCC' yazarak, tekrar düğmelere basın ortadaki küçük ekranda bir harita belirmesi lazım ona yakından bakın ve oyunun son Arcade sahnesini oynamaya hazırlanın, burası o kadar zor değil, lavlara değmeden buradan çıkmanız lazım, buranın çıkışı Ferry Building'in arkasına açılıyor, oyun burada bitti, siz çıkınca Phil COOK'un kaçmak üzere gemisine bindiğini görüyoruz, otomatik olarak arkasından atlayın, sonra gökyüzüne yükseliyoruz ve 'THE END ?' mesajını alıyoruz, bu bize oyunun bitmediğini ifade eder, her neyse az sonra bir ekrana bağlanacağız, burada tuhaf şekiller var imleci üstlerine getirip return'e basınca bunu TO BE CONTINUED mesajı olduğunu görüyoruz....

Evet ManHunter seriside tamamlanmış oldu, bu oyun inanın almaya değer harika bir oyun birincisiyle birlikte arşivinizde bulundurmanızı şiddetle tavsiye ederim, defalarca sıkılmadan oynayıp bitirebilirsiniz, şimdi ben Sierra'nın söz verdiği gibi MANHUNTER III'ü yapmasını ve I ile II'nin yeni grafiklere uyarlanmış versionlarını (King's Quest I'e yaptıkları gibi) çıkarmasını bekliyorum, hemen gidip almanız tavsiye olunur

ORHAN CEVHER & KERİM KAMHİ

Acaba SIerra Orhan'a resmini kullandıkları için para veriyormudur?

Kilitli çekmeceler Bahadır'ı asla durduramamıştu.

HUN

Birden irkiliyorlar. Ölümün soğuk nefesini enselerinde hissediyorlar ama artık kaçış yok. Karanlıklar arasından yeşil üniformalı bir adam çıkıyor. Zayıf ışıkta parlayan silahını bulundukları binalara çeviriyor ve görevini tamamlıyor. Bu adam avcı. Ülkesi için savaşan bir asker. Önünde hiçbir silah duramıyor. Bu adam sadece bir asker ama en iyisi. O avcı...

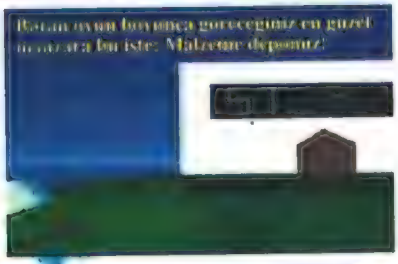
Eğer süper güzel ve hızlı vektör grafikli, mükemmel atmosferli oyunlardan hoşlanıyorsanız yukardaki yazıyı iyice okuyun çünkü birazdan sizde gerçek bir avcı olacaksınız. Hazırsanız başlıyoruz... Oyunu yüklediğinizde güzel bir resimden sonra ana menüye geçiyorsunuz. Burada View Soldier seçeneği yönettiğimiz askerin durumunu, rütbesini, puanını ve madalyalarını (varsa) gösteriyor. Start New Game ile oyun tipi seçme menüsüne geçebilirsiniz. Eğer Disk Operation'ı seçerseniz Disket Ayarlamaları menüsüne geçer ve Load Game, Save Game, Init Disk ile karşılaşırsınız.Init Disk, boş bir data disketi hazırlamanızı sağlar. Save Game ise data disketinizde, oyunun böldüğü 6 kısımdan birine, kaldığınız yeri kaydetmenize yarar. Load Game ilede kaydettiğiniz kısımdan birini seçerek oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. End seçeneği ana menüye dönmenizi sağlar. Ana menünün son seçeneği Demo'yu bilmeyenler parmak kaldırsınlarki onları görüp biraz gülelim. Gelelim Start New Game deme zavallılığını gösterdiğiniz duruma. Böyle bir iş yaparsanız (bana gelip yardım istemeyin) karşınıza oynayabileceğiniz üç oyun tipi çıkıyor. Bu üç oyun tipinden birini seçip, herbirinin birbirinden zor ve değişik görevlerini sırayla oynayabilirsiniz. Hunter oyun tipi sizi bir çeşit ajan-asker karışımı birşey yapıyor. Bu oyunda birilerine birşeyler verip görevi bitirmeye çalışıyorsunuz. Burada amacınız çevreyi dolaşıp aldığınız şeylerle olayları çözmek. Görevler genellikle bir kişi veya stratejik noktalar oluyor. Missions, tam bir asker olmanızı sağlıyor. Size basitten zora doğru görevler veriliyor ve gittikçe daha iyi oluyorsunuz. Amaç asker olarak verilen görevleri yapıp düşmana zarar vermek. Action ise sizi tam bir Rambo yapıyor. Verilen görevleri tek başına ordu misali yerine getirmeniz gerekiyor. Bu oyunda kıyasıya bir savaş söz konusu. Bu oyun tiplerinden istediğiniz bir tanesini seçtikten sonra adınızı yazmanız isteniyor. Bunu yazınca göreviniz ekrana geliyor.Burada en yukarıda ne yapmanız gerektiği yazarken, en altta üssünüze(HQ) saat kaçtan önce gelmeniz gerektiği yazıyor.Bu saate iyi bakın çünkü görevi bitirip bütün düşmanı yoketseniz bile verilen saatten 1 dakika geç kalırsanız başarısız oluyorsunuz. Burayı mouse'a klikleyerek geçince oyuna başlamış oluyorsunuz. Size ilk önce alttaki bilgi kısmını tanıtayım. Sol tarafta yazan x,y sayıları o anda bulunduğunuz koordinatı gösterir. Onun sağında bulunan, saat aldığınız takdirde zamanınızın yazacağı yerdir. Üstte saat, dakika altta ise gün yazılacaktır .Ortadaki büyük kare radar aldığınız zaman açılır ve beyaz noktalarla çevrenizdeki cisimlerin yerlerini belli eder.Life yazan yerde bulunan dik kırmızı çizgi yaşam gücünüzü gösterir. Eğer bu azalırsa altta duran küçük yatay çizgi yanıp sönmeye başlar. Yaşam gücünüz biterse ölürsünüz (cin gibiyim). Credits yazan yerde puanınız bulunur. Puanınız artı veya eksi olabilir.

Tavşan, ördek,balık, akbaba,boğa gibi hayvanları vurur veya bir araçla ezerseniz eksi puan alırsınız. Credits'in üzerinde bulunan çerçevenin içindeki silah ve yanındaki sayı,doğal olarak kullandığınız silahı ve ne kadar kaldığını belirtir. Fuel yazan yer oyun boyunca başınıza dert açacak olan kısımdır Fuel gerektiren bir araca bindiğinizde alttaki büyük çizgide kırmızı bir çubuk belirecek ve ne kadar Fueliniz kaldığını belirtecektir.En sağdaki 4 seçenekten ilki (Talk) birisiyle konuşmanızı sağlıyor. Sonraki seçenek olan Give ile birisine bir eşyanızı verebilirsiniz. İlk önce Give'e basıp eşya listesinden vereceğiniz eşyayı belirlerseniz o kişiye eşyayı vermiş olursunuz. Quit seçeneği,oyun menüsünü çıkartır. Bu menüde Resume Game oyuna devam etmenizi, Re-brief ise görevi tekrar okumanızı sağlar. Eğer o ana kadar görevde belirtilen bir hedefi yoketmişseniz bu ekranda o yazılmaz. Oyun menüsünün 3.seçeneği Disk Operation karşımıza başta anlattığım Disket Ayarlamaları menüsünü getiriyor. Gelelim tekrar oyunumuza. Sağ altta bulunan 4.seçenek bir disket resmi. Bu seçenekte bizi Disket Ayarlamaları menüsüne getiriyor. Son olarak, en altta bulunan boşluk yazıların bulunacağı yazı penceresidir. Bunları öğrendikten sonra sıra alet ve silah seçim kısmına geldi. Mouse'unuzu yukarı iterseniz karşınıza taşıdığınız eşyaların bulunduğu bir pencere gelecektir. Kullanmak istediğiniz şeyin üzerine basmanız yeterlidir. Şimdi size oyunda kullanacağınız eşyaların açıklamasını yapayım.Bunları aldıktan sonra aşağıda anlatacağım şekilde kullanın. Tabi bu aletler sınırlı olduğu için etrafa saçmayın.

Log: Bu defter oyunda,üssünüzü,silah deponuzu,yok edeceğiniz veya sizin yaptığınız hedeflerinizi görmeniz için kullanılır. Defterin üzerine basarsanız (L harfide aynı işi görür) harita,gerekli yerler ve 3 seçenek çıkar.Ortada bulunan yerlerden birini seçerseniz, o yer haritada sarı bir nokta ile belirtilir.Hedefi seçerek oraya daha kolay gidebilirsiniz (Harita almışsanız). Ayrıca yolunuzu daha kolay bulmanız için burada kendinizde bir nokta belirleyebilirsiniz. Bunun için Add Item'i seçip noktanızın ismini, x ve y koordinatını girmeniz yeterlidir. Yaptığınız noktayı veya yok ettiğiniz bir hedefi silmek için onu ve Drop Itemi seçmeniz gerekir.

Harita: Haritayı aldığınızda onu seçip veya M harfine basıp onun ekranın solunda sürekli görünmesini sağlayabilirsiniz. Böylece Log'da işaretlediğiniz hedefi görüp,oraya daha kolay gidebilirsiniz.

Saat : Eğer saati almışsanız Üzerine basarak açıp/kapatabilirsiniz.Saat oyunda önemli bir yer



TER

Başarının ödülü madalyalar, başarısız olursanız generaller mezarınızda yapmacık gözyaşları döker. (üstte)
Extra silah bulursanız hemen atlayın, onlara gerçekten ihtiyacınız var(sağda)

tutar. Çünkü görevinizi verilen zamandan önce bitirmelisiniz.
Radar Ünitesi : Bunu alıp R'ye veya üzerine basarak seçtiğinizde ortadaki karede beyaz noktalar şeklinde birimleri görebilirsiniz. Örneğin düşman kıyılarında, radardaki beyaz noktaların uzağından geçmeye çalışın çünkü bunlar genellikle füze atıcıları olurlar.
Havadan İnceleme Ünitesi: Yer Radarı şeklinde gösterilmiş ikondur. A'ya basarak veya seçerek kullanabilirsiniz. Bunu attığınızda bir süre sonra önünüze bulunduğunuz bölgenin kısıtlı bir haritası gelir.Burada bütün birimler belirtilmiştir. Sizde beyaz bir nokta şeklinde belirtilmişsinizdir. Eğer sadece istediğiniz birimi görmek isterseniz sağdaki seçeneklerden istediğinizin üzerine sürekli basın. Resume seçeneğiyle buradan çıkabilirsiniz. Bu aleti hesaplı kullanın. Eğer aracınız vurulur ve yayan kalırsanız çok ihtiyacınız olacak. 10 taneye kadar yanınızda taşıyabilirsiniz.
Paraşüt: Helikopterle giderken kullanabilirsiniz. Böylece helikopterden atlamış olacaksınız. Paraşütünüze azda olsa yön verebiliyorsunuz. Bir paraşüt neyinize yetmiyor.
Flare: Hava kararkığında atarak bir süre için aydınlatma sağlarsınız. En fazla 14 tane taşıyabilirsiniz.
İlk Yardım Çantası: Binalarda bulduğunuz bu ilk yardım çantalarını kullanarak yaşam gücünüzü arttırabilirsiniz. En fazla 2 tane taşıyabilirsiniz.
Fuel: Fuelle giden bir araca bindiğinizde, aracın kendi yakıtı biterse Fuel kullanmanız gerekir (her evin ihtiyacı). Girdiğiniz binalardan bulursanız kaçırmayın. Aynı anda en fazla 2 tane taşıyabilirsiniz.
Para: Para aslında her kapının anahtarı. Hunter oyununda kişileri konuşturmak için bunu kullanıyorsunuz.
Düşman Elbisesi: Bunu bulursanız hemen üzerine basarak giyin. Böylelikle düşman askerleriyle başınız derde girmez.
Gelelim üç oyun tipinde görevleri genel olarak nasıl bitireceğinize. Göreve başladığınızda joystick'i elinize alın ve adamınızı yönetip üssünüzün yanındaki Binaya (Shed) girin. Buradaki bütün eşyaları alın. Yukarda yazdığım eşyaların açıklamalarına bakarak harita, saat, radar(varsa) gibi aletlerin nasıl çalıştıklarını öğrenin ve çalıştırın. Sonra L'ye basarak Ally Stores'ı haritada işaretleyin (Log kısmına bakın). Bir araç bulup işaretlediğiniz yere gidin.Stores yazan binaya girin. Burada aşağıdaki silah resimlerini üzerine basarak onlardan alabilir. Yukardaki resimlere basarak geri verebilirsiniz. Aşağıda silahların üzerlerinde bulunan soru işareti onlar hakkında bilgi verir. En alttaki üç seçenekten Clear elinizde bulunan silahların tamamını Stores'a verir, Auto taşıyabildiğiniz kadar silah almanızı sağlar. End ile de Stores'tan çıkarsınız. Silahlar kutusuna bakarak istediğiniz silahı veya taşıyabildiğiniz kadarını alın ve Stores'tan çıkın. Log'a gelip yok etmeniz gereken hedefi işaretleyin (Hunter oyununda ise buluşacağınız adamı işaretleyin). Log'dan çıkıp bir araç bulun ve haritada gördüğünüz sarı noktaya gidin. Oraya gelince karşınıza çıkan hedefi vurun. Eğer başka hedefiniz varsa onuda Log'da işaretleyip aynı şeyi yapın. Bütün hedefleriniz bitince Log'dan üssünüzü (HQ) işaretleyin ve üssünüze gelip girin. Size verilen vakitten önce gelebilmişseniz başarılı sayılırsınızve gittikçe rütbe atlayıp madalya alırsınız. Oyunda görevler birbirinden ayrı değil. Zamanınız, eşyalarınız, yaşam gücünüz ve haritada yaptığınız değişikliklerin hepsi diğer görevde aynen devam ediyor. Onun için bir görevi bitireyim derken bütün araçları harcamayın. Düşman kıyılarınınfazla yakınından geçmeyin. Füze atışıyla karşılaşırsınız.Açık denizlerden de geçmenizi tavsiye etmem. Köpek balığı ve mayın var. Ayrıca bir araca binmeden önce çevredeki füze atan yerleri yokedin. Bunu yapmazsanız atılan füzelerden keskin dönüşler yaparak kurtulmayı deniyebilirsiniz.Hunter için ne desem size oyunun mükemmelliğini anlatamam. Oyunun atmosferi mükemmel. Kendizi gerçek bir asker sanıyorsunuz.Görevler genelde birbirine benzese bile kendinizi bir kaptırdınızmıbir daha kurtaramıyorsunuz. Oyunu bitirene kadar uyku, yemek haram oluyor size. Hele yaşam gücünüz azken başınızda akbabaların dolaşması müthiş bir zevk ve gerçekçilik veriyor insana. Vektör grafikleri ise hem hızlı hem gerçekçi. Almazsanız bence Amiga'nın en iyi oyununu kaçırıyor olacaksınız.Unutmayınsiz bir avcısınız.Hemde en iyisinden.

MURAD OMAY

Yapımcı Firma:
ACTIVISION
Türkiye Temsilcisi
NOKTA LTD.

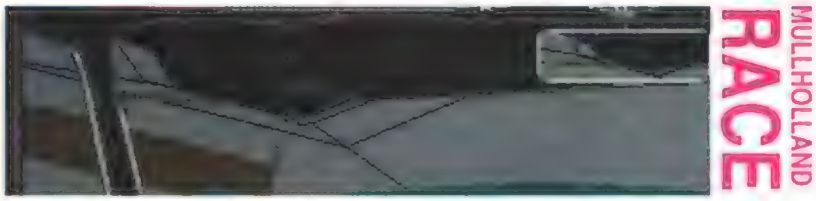
STREET ROD 2

Hey yarış manyakları sizleri bilgisayar başına davet ediyorum. Niye mi? Bir sene önce çıkan Street Rod'un ikincisi çıktı da ondan. Street Rod çıktığı zaman o kadar tutuldu ki California Dreams'te çalışan abilerimiz ve ablalarımız sonunda bu müthiş oyunun ikincisini çıkartmaya karar vermişlerdi. Streed Rod 2'deki grafikler ilkinden daha üstün, ama müzik için aynı şeyleri söylemek mümkün değil. Bence ilkinin müziği daha iyiydi, ama bu da kötü sayılmaz. Oyuna ilkinde olduğu gibi 750 dolar'la başlıyoruz. İlk başta alabileceğiniz iki araba var. Bunlardan biri 1960 model Mercury Montrey, diğeri 1963 model Ford Falcon. Bu arabaların en iyisi eski olmasına rağmen hızlı olan Mercury Montrey. Garaja ilk girdiğinizde pek bir değişiklik olmadığını göreceksiniz. Street Rod 1'i oynayanlar bu garajda ki ikonların tümünün ne işe yaradıklarını bilirler. Yine de bir tekrar etmekte fayda var.

En altta sağ köşede duran benzin bidonunu kliklerseniz benzinciye gidip benzin alırsınız. Benzinciye ilk vardığınızda benzincinin Street Rod 1'e oranla birazcık büyük olduğunu göreceksiniz. Benzin almak için benzin pompasını alıp arabanızın deposuna götürmelisiniz. Deponuz dolduktan sonra ters işlemle pompayı yerine koyun. Garajımıza dönmek için tekrar yollara koyuluyoruz.
Benzin bidonunun solundaki spray ile arabanızı istediğiniz renge boyayabilirsiniz. Size ufak bir sır vereyim arabayı alırken rengini beğenmezseniz, sürekli "SEE IT" ve "FORGET IT" deyin. Arabanın renginin değiştiğini göreceksiniz. İstediğiniz renge gelince "BUY İT" diyerek alın. Sprayın solunda bulunan kriko ile eğer varsa yıpranmış lastiklerinizi yeni lastiklerle değiştirebilirsiniz. Yedek lastik almak için gazeteye bakabilirsiniz. Krikonun yanında bulunan kaykaya benzer aletle arabanızın altına yatıp egzos borusunu değiştirebilirsiniz. Eğer yedeği yoksa gene gazeteki ilanlardan alabilirsiniz. Kaykayın solunda bulunan gazete sizin araba ve arabanıza parça almaya yarıyor. Eğer araba almak istiyorsanız "USED CARS" seçeneği ile zevkinize ve kesenize uygun parça almazsanız boşa para harcamış olursunuz. Ekranın üstünde ortada bulunan saat resmi ile oyununuzu "SAVE"edebilir, kaldığınız yerden oyuna devam edebilir, oyundan çıkabilir ("QUİT"), veya bu menüde yapacak bir şeyler bulamazsanız oyuna geri dönersiniz ("FORGET İT). Saatin sağında bulunan takvime kliklediğinizde size çarşamba günü bir partinin olduğunu söyleyen bir mesajla karşılaşıyorsunuz. Bu partiye katılabilmek için 20 dolar bayılıp bir davetiye almanız gerekiyor. Oyuna ilk başladığınız zaman davetiye almak için girişimlerde bulunursanız size daha çarşamba gelmedi deyip davetiye satmıyorlar.

Arabanızı ilk aldığınızda ön ve arka tamponları çıkartıp tavanı da alçaltmalısınız. Daha sonra motor kapağına gelip üstüne kliklemek sureti ile onu açın. Motorun görüntüsü değişmiş değil mi? Altta çıkan seçeneklerden "TUNE"u seçip motor devrinizi ayarlamaya başlayın. Gelen alete bakarak motorun üstünde bulunan ve diğer vidalardan değişik renklere sahip vidalar sayesinde motor devrini ayarlayın. Eğer motordan bir parça değiştirecekseniz önce o parçayı tutan vidaları çıkartmalısınız. Daha sonra da "PARTS" seçeneğini seçip az önce çıkarttığınız parçanın yerine koyacağınız parçayı seçin. Parça motora geldiğinde vidaları

64'ler sayfa 36



sıkın. Eğer yedek parçanız yoksa değiştirme işlemini gerçekleştiremezsiniz. Arabanın ortasına kliklerseniz vites kutusunu değiştirirsiniz. Bunun için önce vidaları çıkartmalısınız,daha sonra "SELECT" seçeneğini kullanıp yedek vites kutunuzu seçmelisiniz. Parça yerine gelince vidaları takıp sıkın. GARAJ'da ki ikonlardan bazılarını açıklamayı unuttum. Bunlar teyp (müziği açıp, kapatmaya yarıyor.) Teybin altında bulunan defterden ("CAR INFO") ise arabanızın kaç galon benzini kaldığını, hızını, yıpranmış parçalarını görebilirsiniz. En üstte arabanızın adının yazılı olduğu tabloyu kliklerseniz arabalarınızın adlarını görebilirsiniz. Bu isimlerden birini seçip o arabayı satabilir ("SELL İT"), yarışmak üzere ekrana yani garaja getirebilir ("SWICH İT"), veya hiçbir şey yapmak istemiyorsanız burdan çıkabilirsiniz ("FORGET İT"). Eğer bir arabanızı satmak isterseniz, önce o arabayı seçin daha sonra "SELL İT" deyin ve satmak istediğiniz fiyatı yazın. Garajın sol tarafında bulunan kapısını kliklerseniz diğer araçlarla yarışmak için dışarı çıkıyorsunuz. Önünüzden geçen arabaların motorlarını açıp görebilirsiniz. Dişinize göre birisini bulduğunuzda hemen onu yarışa davet edin. Arabayı yarışa davet ettiğinizde dört ayrı seçenek çıkacaktır. Bunlar:

AQUEDUCT RACE: Nehir kanallarında yapılan yarış. Yada karşınıza çıkan engelleri nehir yatağının sağında ve solunda bulunan eğimler sayesinde aşabilirsiniz. Eğer bu eğimlerde fazla kalır, yada fazla sağa veya sola giderseniz ya takla atarsınız yada eğimlerde bulunan çukurlardan birinin içini cumburlop düşerseniz.

MULLHOLLAND RACE: Bu yarış dağ yollarında geçmekte. Dağın tepesinden yuvarlanmış taşlar yolun üstüne öyle güzel yerleşmişler ki çarpmamak elde değil ama çarpınca da yarışı kaybettiğimiz için çok zor bir yarış türü. Aqueduct Race ile Mullholland Race 25 veya 150 dolarına yada arabasına "PİNK SLİPS" yapılabiliyor.

DRAG RACE: Kısa yol yarışı. 10, 50 dolarına yahut öylemesine "JUST FOR KICKS" yapılabilmekte.

FORGET İT: Eğer bu seçeneği seçerseniz karşınızdaki adam sizin korkak olduğunuzu ima edip gidiyor. Ne gariptir ki oyunun başında sizi korkaklıkla suçlayan bu kişiler daha sonraları sizden korktukları için sizinle yarışmaya çekiniyorlar. Street Rod birde elimizdeki tüm arabaları satıp sadece ve sadece 1963 model CORVETTE almaya çalışıyorduk, oysa bu oyunda en kötü arabalardan biri bu CORVETTE. Eğer 1960 Mercury Montrey alırsanız bu arabayı rahatlıkla geçebilirsiniz. Bu oyunda mutlaka almanız gereken araç 1969 model CHEVROLET CORVETTE zira en iyi araba bu. Oyunun yarış bölümüne gelince... Burda ki ufak değişikliği hemen farkedeceksiniz. Street Rod 1'de trafik ışıkları ile başlayan yarış bu oyunda bir insan tarafından başlatılıyor. İlk başta elleri iki aracında kaputların üstünde olan bu kişi ellerini kaldırınca hemen gaza basın. AAaaaaa oda ne? Arabam ilerlemiyor. Yok hayır ilerliyor ama belli olmuyor. Gerçektende araba çok yavaş hızlanıyor. Hızlanmayı başardığınız anda rakip aracı yakalayıp geçmeniz çocuk oyuncağı. Ama hızlanıncada arabayı kontrol etmek çok zorlaşıyor o zamanda yolda ki engellerden kurtulmak çok zorlaşıyor. Kıngin sizle yarışmasını istiyorsanız bol bol yarış kazanmalısınız.

Eh. Bu kadar açıklamadan sonra sanırım oyunla oynayabilirsiniz. Yanlız sizlere birkaç kötü haberim var. Oyun joystick ile oynanmıyor. Ya mouse ile ya da klavyedeki cursor tuşları ve space ile oynayabilirsiniz. Bence en iyisi klavye çünkü ani bir şekilde sağ ve sola dönmeniz gerekirse mouse yavaş kaldığı için dönüşünüzü vaktinde yapamayıp kaza yapabilirsiniz. Ama yine de tercih sizin. Bu müthiş, muhteşem, süper oyun ne yazık ki 1 megabyte sahipleri için. Hemen gidip alın.

ONUR OKYAY

Ne dendir bilinmez simulasyon diyince akla hep uçak simulasyonları gelir. Oysa göğün altında, çok daha kanlı ve heyecanlı bir savaş sürmekte.M1 Tank Platoon bu potansiyelden biraz olsun yararlandı ama aşırı zorluğu pek çok oyuncuyu dehşete düşürünce hak ettiği ilgiyi göremedi. İşte şimdi açıklayacağım Team Yankee hem M1'de olduğu gibi size bir müfrezeyi yönetme şansını tanıyor, hem de garip teknik detaylarla kafanızı karıştırmayacak.

Oyunu açıklamadan önce size oyun hakkında bir miktar bilgi vermek istiyorum. Oyunumuzda elinizde 4 müfreze var. 1. müfrezede 2 tane M1A1 Abrams ana muharebe tankı, 2 tane de M901A1 TOW füzesi atıcıları,3. ve 4. müfrezrelerde 4'er tane M1A1, son müfrezede ise 2 tane M2 Bradley IFV, 2 tane de M113 benzeri silahsız (aslında makineli tüfekleri var, fakat işe yaramıyor) piyade aracı var. (Ama içinde piyade yok, varsa bile hiçbir şey yapamıyor.) Müfrezelerin silahları da tabii ki farklı. M1A1' ler HEAT füzeleri (güdümsüz) ve 120 mm' lik top (M-256) taşıyor. HEAT topa göre daha uzun menzilli ve güçlü. Yani HEAT tankları tek atışta havaya uçururken top 3-4 isabet gerektiriyor. M-113 dışındakiler uzun menzilli güdümlü TOW tanksavar füzeleri taşıyor. TOW oyunumuzda menzili en uzun olan silah.

Başlangıç ekranını geçtikten sonra karşınıza isimler ve 3 ikon cıkıyor. İkonlar sırasıyla 1- Oyundan çıkış, 2- Oyun hakkında bilgi, 3- Training. Gelin Training bölümünde size oyunun oynanışını tanıtayım. İkonu seçince karşınıza bir harita, bir yazı, ve 4 ikon (üst sütunda) çıkacak. Haritada Amerikan bayrağı ile temsil edilenlersizin müfrezeleri.

Bunların içinde numaralandırılmış (1,2,3,4) olanlar sizin kontrol ettiğiniz müfrezeler. Yazıdaki aşağıya ok'a klikleyerek sonraki sayfaya geçebilirsiniz. Yazı, görevde yapmanız gerekenleri açıklıyor. Göz ise size neyin ne olduğunu, vb. bazı bilgileri size yazı şeklinde veriyor. Top ikonu ise topçu. Training bölümünde ve bazı diğer bölümlerde kullanamıyorsunuz. Kullanışını size daha sonra anlatacağım. Sol üst köşedeki ikonu seçerek savaşa girebilirsiniz.

Oyun ekranında beyaz bayrak oyundan çıkış, saat ve çekiç pause'dir. Üzerinde Amerikan ve Rus bayrakları olan sütunlar ise iki tarafın elindeki askeri gücü gösterir. Hangi sütun önce biterse o taraf kaybeder. Rusları indirmenin yolu ise tabii ki bol bol Rus patlatmaktan geçiyor.

Oyunda aslında 2 tip müfreze ekranı var. 1.'si önünüzdeki, dördünü birden görebildiğiniz ekran, 2.'si ise sol üst ikondan aktif duruma geçirebildiğiniz

İnsan bir zippo'yla(siyah olursa)neler yapabiliyor. (solda) 4'lü görüntüyle bütün ekiplerinizin başlarını hangi belalara soktuklarını aynı anda görebilirsiniz. (sağda)

Pazar gezmesinde değilsiniz, hemen durun ve ateş edin!

ekran. Bence ikincisi daha avantajlı. 2. ekranda karşınıza bazı ikonlar çıkacak. Dumanın içindeki tank ikonu duman püskürtmenizi sağlar ve çıplak gözle görülmezsiniz. Ama düşmanda da ınfra-red cihazları varsa sizi görürler. Dürbünün içindeki tank, infra-red cihazlarınızı çalıştırır. Bu bence çok çok yararlı. Sadece gece ve etrafta duman varken düşmanı görmenizi sağlamayıp, düşman tanklarını ağaçlardan (!) ayırmanızı sağlıyor. (Çünkü ikisi de yeşil) Bu da baskınlardan kurtulmanız için tek yol, çünkü düşmanlar ormandan, birdenbire, çıkıyor ve siz onları bulana kadar çok ağır hasar alıyorsunuz. oyunda çok çok dikkatli olun ve sürekli her tarafı gözleyin. (ınfra-red cihazıyla). 3. ikonumuz ise sağa sola bakmanızı sağlıyor. Fakat namlu çok hızlı dönüyor. Namluyu ağır döndürmenin yolu ise ekranın dışarıya baktığınız bölümünde namlunun dönmesini istediğiniz tarafa imleci götürüp sağ buttona basın. Alttaki iki tank ikonu ise dürbünle bakmanızı sağlar, (bunu açmayı unutmayın, aksi halde düşmanları burnunuzun dibine gelmeden göremezsiniz). Alt bölümdeki 5. ve son ikon ise kırmızı içindeki iki tank. Bunu da açmayı unutmayın. Bu ikon bir araca (Dost veya düşman ayrımı yapamıyor) nişan aldığınız zaman imlecin kare olmasını sağlıyor. (iyi nişan aldığınız zaman) Üstünde ise sahip olduğunuz silahların sayıları var. Baştan itibaren top mermileri, HEAT sayısı, TOW sayısı, duman bombası (duman püskürtmeye benzemez her tarafı duman eder) sayısı var. Makineli merminiz ise işe yaramadığı için sonsuz! Üst sütunda da çeşitli ikonlar var. En baştaki sizi dörtlü ekrana götürür, Unit 1, 2, vb ile yönetmek istediğiniz müfrezeyi seçersiniz. (Dürbün açmayı, vb her müfreze için ayrı ayrı yaparsınız ve silah sayısı da o an yönettiğiniz müfrezeye aittir). Kağıt ikonu bizi haritaya götürür. Dürbün ikonu sizi şu an aktif olan ekrana getirir. İngiliz anahtarı ile müfrezedeki araçların hasar durumunu görürsünüz. (Ama tamir edemezsiniz)

Haritaya geçtiğiniz zaman da çeşitli ikonlar görürsünüz. Üst sütundakileri daha önce açıklamıştım. Sağa, sola, üste, alta oklar sizi haritada ilerletir. (sadece baktığınız yeri, müfrezenizi değil) Okların ortasındaki ikonla o an seçtiğiniz müfrezenin bulunduğu yeri görürsünüz. Büyüteçler haritaya zoom ve unzoom yapar. Üzerinde + ve - olan oklar müfrezenizdeki araçların motorlarının çalışma seviyesi , son ikonlar ise müfrezenizdeki araçların duruş düzenini ayarlar.

Görevlere geçmeden evvel size birkaç şey daha söylemek istiyorum. TOW füzeleri hareket halinde kullanılmıyor. Ayrıca haritada kendi birliklerinizin yerine çok dikkat edin ki yanlışlıkla kendi adamlarınızı vurmayasınız. (Düşman da, siz de yeşilsiniz) En pis şey de hareket halinde ateş etmek çok zor. (Daha doğrusu isabet ettirmek çok zor). Lazerli atış-kontrol sistemi ise yok! Resmen mesafeyi gözle ölçüp, manual ateş ediyorsunuz. Ama bence bu, oyunu zevkli hale getirip, oynanabilirliği arttırıyor. Oyunu zorlaştıran ve ayrıca gerçekçi yapan diğer bir şey de orman. Ormanda düşmanın sizi bulması çok zor. Size bir tiyo. Ormana girişteki kahverengi yolu biliyorsunuz herhalde. İşte düşman genelde bu yol üzerinde ilerliyor veya duruyor. Yolu ormanın içine doğru takip ederseniz düşmanı bulursunuz. (veya o sizi bulur!?) **1- First Battle**: Bu görevde pek birşey yapmanız gerekmiyor. Yapmanız gereken düşman saldırısını püskürtmek. 1. numaralı müfrezenizi bir miktar doğuya kaydırın. (Çok miktar; füze menziline girene kadar) 2 ve 3 numaralı müfrezelerinizi çok az bir miktar kuzeydoğuya kaydırın (Evler dolayısıyla görüş açısının kısıtlanmaması için; şehrin dışına çıkmaları yeterli) 1 numaralı müfrezenizdeki füzelerle 2 ve 3 numaralara yardımcı olun; 2 ve 3 numaralara ise HEAT kullandırın. Kolaymış değil mi? (Topçuyu nasıl kullanacağınızı söylemeyi unuttum. Sağa ve sola döner görünen oklarla zamanı, kursör ile de bombalamak istediğiniz yeri seçin. X seçeneği ile bombardımanı iptal edersiniz). Oyunda işinizi bitirmek için 1 saatiniz var.

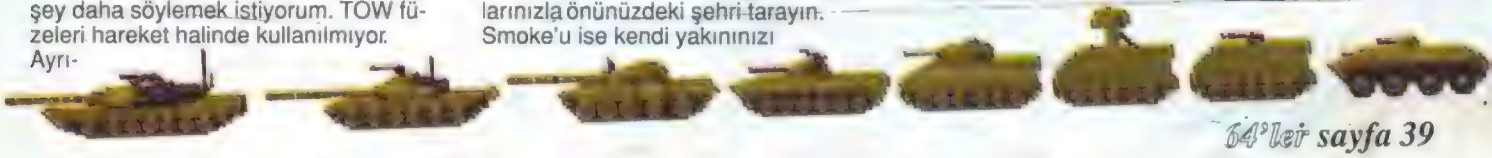
2- Hunter And Hunted: Bu görevde B'deki düşmanları temizlemeniz gerekiyor. Dikkat edin, A ile gösterilen ormanın size dönük tarafı Rus kaynıyor. Bu görevi kısa yoldan kazanmanın yolu infra-red cihazı ve dürbün yardımıyla, füzeleri kullanıp, ormanın kenarındakileri temizlemek. Topçu ile de (HE kullanın) B'nin **tam üzerini** bombalamak. (Saati 9.00 olarak ayarlayın).

3- Check And Checkmate: B'yi ele geçirdik diye sevinmeyin. Kuzey ve güneyde Ruslar var.(Hoşgeldiniz partisi) 1, 2, 4. müfrezelerinizi ormanın kuzeyine, diğer müfrezenizi de güneyine götürün. Adamlarınızın ormanın dışına çıkmasına dikkat edin. Gerisi yeteneğinize, gözlerinize, sinirlerinize, sabrınıza kalmış! Topçu desteği yok. Asıl düşman gücü kuzeyden geliyor. Küçük bir düşman gücü ise güneydoğu civarında. Sakın kuzeydeki çarpışmaya dalıp, 3 numerolu müfrezenizi unutmayın. Arada kontrol edin, etrafını taratın.

4- Red Dawn: Bu en zor görev. Topçularınızla önünüzdeki şehri tarayın. Smoke'u ise kendi yakınınızı tarayın ki sizi göremesinler. Amacınız silahsız M-113'lere (Burda ne arıyorlarsa?) yol açmak. Hedefiniz ise A'ya gitmek. Tavsiyem 2,3 ve 4 numaralı müfrezelerinizi ormandan götürün. (Çünkü yol bir tuzak. Siz geçerken ormandan Ruslar fışkırıyor). 1 numaralı müfrenizi hareket ettirmeyin ki fışkıran Rusları keklik gibi avlayabilesiniz. Çok dikkat edin, infra-red kullanın. Temizleme işini 06.15 'e kadar bitirin, çünkü M-113'ler harekete geçip, embesil embesil vuruluyorlar, yani kaybediyorsunuz. M-113'ler hedeflerine ulaşınca görev bitiyor. Dikkat etmeniz gereken diğer bir şey ise, müfrezelerinizi ormandan çıkardıktan sonra arkalarını kollamak. Ormandan her an Ruslar çıkabilir. İşiniz çok zor. Gereken şeyler dikkat ve sağlam bir kalp.

5- Lengen Gap: Amacınız Rusları K'ya geçirmemek. Bu da bayağı zor. Çünkü Ruslar "karınca sürüsü" gibi. Smoke'u Ruslarla aranızdaki boşluğa kullanın. Hiç olmazsa bazıları sizi göremez. İlk yapmanız gereken müfrezelerinizi diğer birliklerin önüne geçirmek. (Onları vurmamanız için) Düşmanlar sizin neredeyse 3 katınız ve tam doğunuzda. İyi avlar! Bu görevlerin tamamını başardıktan sonra rütbeniz artıyor veeee.... başa dönüyorsunuz?! En kötü tarafı da bu. Görevlerde düşmanın yeri zaten M1'deki gibi random değil. Grafikler M1'e göre güzel fakat vektör değil. Ses-efekt bayağı iyi. Oynanabilirlik süper. Eeee..... Daha ne bekliyorsunuz? Hemen bilgisayarcınıza gidip bu güzel oyunu alın. İyi şanslar, iyi avlar..

ERDEM TÜRSEN



PÜF NOKTASI

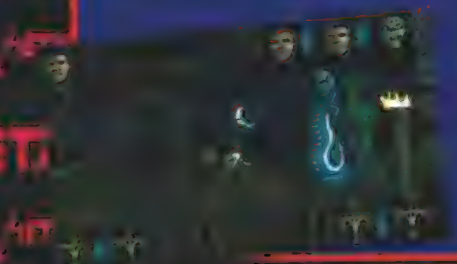
Merhabalar. Bir püf noktası köşesi ile daha karşınızdayım. Bu ay ilginç ip uçları var. Özellikle STREET ROD 2 ip ucu çok ilginizi çekecek. Bahadır oyunu beceremediğinden uğraşıp hilesini buldu. Ama oyunu hala bitiremedi. Geçen sayımızda ilgimi çeken veya beni hasta edenlere biraz saldıralım.

Barış Yalçınkaya ey embesil , ey meron, ey BRANCH (dallanma) herif. Sen kimsinde bana acıyorsun ulan. Mektup yazmazsanız yazmayın. Keyfiniz bilir. Geçen ay ki BANA DA YAZIN ise sapık direktörümüzün bir eseridir. Ya Bahadır'a ne demeli. O embesil X-copy yazısında yazdıklarını okuduruzmu. Bu program güzel, rahat, kullanışlı yazmış. Ne demek lan rahat. Kendine sitres yastığını alıyorsun? Çağrı ise gözünü para hırsı bürüdüğünden yazılarının sonuna 150 kelimelik kahkaha efekti koyuyor. Bu arada olaylar gelişirken üstüm gerizekalı arkadaşımız(?) ORHAN Lars'ın üç pedallı bateri çaldığını iddia ediyor. Üç pedaldan vazgeçmesinin nedeni ise ayağında incelme başlaması imiş. A benim kerizekalı oolum. Hiç insanın çok kullandığı ayağı incelelir mi? Tam tersine kalınlaşır.

İMZA:

Dergimizin sevecen, dost canlısı, humaniet,objektif yazarı

ŞAHİN DERYA.



NIGHT BREED: Ocean'ın bu zor oyununda kötü durumdaysanız RISEN FROM THE DEAD yazarsanız sonsuz hakkınız olur.

CRE ATU RES

(64)Oyun başladığında müziğin bitmesini bekleyin. Sonra joy. port 1'e takın. Sonra joystick'i ğa sola sallayın. Ekrandaki CLYDE'lar çılgınlar gibi dans edip sonra gri olacaklardır. Şimdi oyuna başladığınızda sonsuz hakkınız olacak.

Tactical

LEVEL CODES

1 WELCOME
2 THE OTHER SIDE
3 QUADRI QUADRA
4 STONE ROAD
5 NICE COLORS
6 MORE COLORS
7 REAL FUN
8 PINK AND PINK
9 GREEN PATH
10 BAD DIRECTION
11 DONT PANIC
12 COLORMANIA
13 REFRESHMENT
14 FULL MOON
15 RUNNING BALLS
16 GREEN RIVER

17 TWO ISLAND
18 MORE ISLAND
19 TIMES CHANGE
20 OTHER THINGS
21 BE HONEST
22 BLUE N VIOLET
23 THREE PATHS
24 DANGEROUS
25 THE WANDERER
26 SECRET CHAMBER
27 FALCONS FLIGHT
28 BLUE ANGLE
29 FOR THUNDER
30 A SIMPLE ONE
31 BLUE VELVET
32 PARADISE I
33 CLASSIC ART

SPIDER MAN:

İlk olarak sağa gidip ikinci helikopterin üstüne çıkın. Helikopter en tepedeyken aşağı atlayın ve düşerken sol üste ağ atın. Birkaç defa bunu yapınca oyunun son ekranına düşeceksiniz. Burada MYSTERIO'ya ağ atın ve gidip kız arkadaşınızı kurtarın.

BOMBER

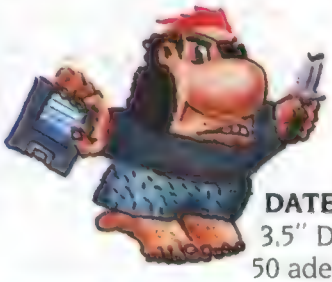
(64): HIGH SCORE tablosunda adınızı KYLE olarak girin. K'den önce boşluk bırakmayı unutmayın. Böylece istediğiniz görevi oynayabilirsiniz.

NARC: Oyun başladığında ilk çöp kutusuna gelene kadar sağa yürüyün. Sonra çöp kutusuna mavi olana kadar ateş edin. Şimdi sonsuz hakkınız oldu.

METAL MUTANT:

Geçen sayıda eksik çıkan bu oyunu yazarının ağzından dinliyoruz evet Çağrı:
Çok çok sevgili okuyucularım. Şahin in yaptığım bir espriye karşılık gönderdiği hamlede boş bulunup yediğim tekme sonucunda her ne kadar karşılık verdiysemde ağrılar içinde yazımı yazıyorum. Bu güzel oyunun orta sayfası kaybolduğundan, size buraları kısa bi şekilde açıklayacağım. Belirli aralıklarla karşınıza havada duran bir alet çıkacak. Bu aleti vurmadan altına gelin ve Cyborg ile sol alt çapraz+ateş ile enerji alın. Böylece oyunu diskete kaydedersiniz. Arı kovanlarından çıkan arıları Dino nun ateşiyle, kovanları Tank ile yok edin. Bir süre sonra dağılmış bir uzay gemisi göreceksiniz. Bir ekran sonra havadan iple sarkan kartuşu zıplayarak alın. Böylece Cyborg ip atabilir. karşınıza bataklıklar sürüsü çıkacak. Bunlara basarsanız anında öbür tarafa gidersiniz (Ölmek oluyo). Karşınıza çıkan uzun bataklığa atlayın ve tam batarken yukarı ip atarak kurtulun. Birkaç yaratık öldürdükten sonra karşınıza içinde yok edemediğiniz köpek balıkları olan bir göl çıkacak. Balık size yaklaşırken üzerine atlayın ve karşıya geçin. Tank ile robotları vurun. En sonunda tek torpidosuyla bile sizi yok edebilen bir robot çıkacak. Bunu yok edip, Tank için torpido kartuşunu alın. Daha sonra alta inip giriş kapısını parçalayın. Ve işte uzay üssü. Trainer cılar burada havalarını alıyorlar (Temiz hava sağlığa yararlıdır).

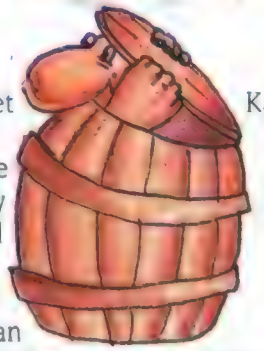
BU SAYFAYI OKUYUNUZ



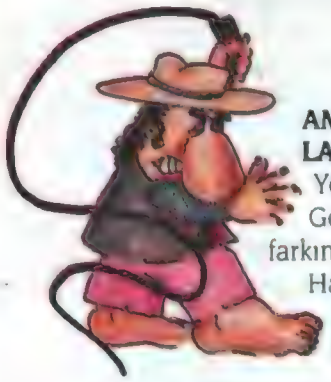
DATEK-MEDIA
3.5" DİSKET
50 adet 200.000.-TL
Tanıtım amacıyla... Üstelik "Süper kalitede"

DATEK-PROTAR HARDDISK
Amiga 500 için... Meraklısına özel bir harddisk.
Kapasitesi 20 MB'den 160 MB'a artabilir.
(40 MB'den yukarısı özel cache bellekte alınabilir.)
Özel SCSI Controller sayesinde, süper hız; 900 KB/S ve istenirse 8 MB'a kadar Extern hafıza, isteğe bağlı olarak ilave edilebilir.
Daha fazla bilgi için bizi arayınız.

Orjinal!..
X-COPY
Kopya kartuşu ile birlikte, utulity disket hediyeli.
Disketteki programlar sayesinde Disk Backup veya File Copy yapabilirsiniz. Hard diskler için özel utulity programı, diskettede vardır.
Bu kopya kartşu sayesinde sahip olduğunuz kopyalanamıyan orjinal oyunları kopyalayabilir veya yedeklemesini yapabilirsiniz.



HIGH-SCORE KILLER POWER-64
Artık oyunları sonuna kadar sorunsuz ve rahatlıkla oynayabilirsiniz. Üstelik kırmadan, bozmadan. Pek yakında Amiga versiyonu olan POWER-AMIGA'larda hizmetinizdedir. Fiyatı sadece 40.000.-TL.

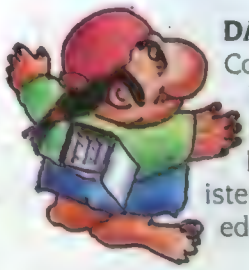


AMIGA LASER DISK PLAYER
Yepyeni bir teknoloji şimdi Türkiye'de... Gelin Amiga Center'a, laser oyunlarının farkını keşfedin, gerçek film kalitesinde...
Hazırdaki oyunlar:
Dragon's Lair, After Burner, Indiana Jones, Space Ace

DATEK-DIGITIGER
Realtime digitizer, 704x560 pixel çözünürlük renkli, 4096 renkli veya siyah beyaz tarama. Dünyanın en yüksek çözünürlüğüne ve hızına sahip olan tek digitizer:
HI-RES modunda 5 SANİYE'de digitize süresi

AMIGA 3000
68030 CPU/16 Mhz çalışma hızı,
3.5'DS (880 KB) disket sürücü,
2 MB hafıza, 50 MB Harddisk
68881 Co-Prozzesor,
Fiyat için arayınız.
Diğer modellerimiz mevcuttur.

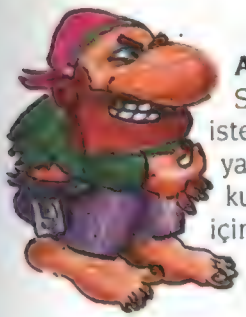
AMIGA VIRUS-STOP
Virüse kesin çare...
Bu kartuş sayesinde artık virüslerden korkmadan, gönül rahatlığıyla çalışabilirsiniz. Üstelik bilgisayarın hafızasında virüs olsa bile. Drive çıkış portuna takılan bu parça, ayrı program gerektirmez.
Fiyatı sadece 50.000.-TL.



DATEK ROBOTİK-KART
Commodore 64'ünüzde inanılmaz işler başarabilirsiniz. Hertürlü elektronik devreye kumanda edebilir, istenilen şekilde devre simule edebilirsiniz.

HOTLINE: 148 43 83

POWER BY DATEK



AMIGA AUDIO MASTER KARTUŞ
Ses ve efektleri istenilen şekilde, ister mono, ister stereo, ister ekolu olarak bilgisayarda yaratabilir ve istediğiniz programda kullanabilirsiniz. Intro müzikleri, oyun efektleri için ideal ses örneklemeleri... Kendi sesinizle, kendi programınızı yapmanız çok kolay.

AMIGA'DA
HER KONUDA YETENEKLİ
GENÇLER-PROGRAMCILAR
ARANIYOR...

AMIGA CENTER alışveriş yapan her müşterisine hediyeler veriyor.

Yap alışverişini, al hediyeni...

DATEK-MIDI
Amiga veya Commodore 64'ünüz ile "Org"unuz arasında bağlantı kurar ve orgunuzda çaldığınız müziği, bilgisayarınızda istediğiniz şekilde değiştirebilir, diskete kaydedebilir, istediğinizde yazıcıdan notaları döktürebilirsiniz. Bilgisayarda beste yaparak, orgunuza aktarabilirsiniz...

C-64
DATEK RS-232 KARTI
Bu kart sayesinde C-64 büyük bilgisayarlar gibi paralel çıkış portuna sahip olur. Amiga veya diğer bilgisayarlarla C-64 arasında iletişim kurar ve bilgi alışverişi yapmanızı sağlar. Ayrıca Modem, printer v.b. gibi cihazlarında C-64'de çalışmasını sağlar.

İŞTE FIRSAT
Amiganız var ve IBM programlarını kullanmak istiyorsunuz... AMIGA 500-IBM KARTI (XT veya AT) Size tüm IBM programlarının 100% uyumlu ve sorunsuz olarak çalışmasını sağlar.
Gelin, deneyin, görün, alın!..

AMIGA
CYCLON-COPY KARTUŞ
Orjinal oyunları kopyalıyamıyorsunuz diye üzülmeyin! Kopyası alınamayan her programı kesinlikle en seri şekilde kopyalamayı başarır.

Not: 2. drive olmadan çalışmaz.

Bilgisayarda gözleriniz bozulmadan çalışın...
Ekran filtresi 57.500.-TL

Write/read Error derdine son...
Diskcare 3.5/5.25 25.000.-TL

KAMPANYA! 2400 Bps Modem Sadece 1.299.000.-TL.

5.25 Disket 100 adet Sadece 199.000.-TL Disket kutusu sadece 49.500.-TL

AMIGA-C-64-IBM Bilgisayarları için Eprom programlayıcı.

GENLOCK
VİDEO-SYSTEM
VIDEO-DIGITIZER
RGB SPLİTTER
SCANNER

ORJİNAL
AMIGA-C-64-IBM
OYUN VE PROGRAMLARI.
(Liste isteyiniz.)

AMIGA CENTER
Konak Çarsısı K:1
Valikonağı Caddesi No:109
Nişantaşı/İST.
Tel: 148 43 83

AMIGA CENTER bir DATEK yetkili satıcısıdır.

DARKMAN

Bir süre önce sinemalarda gösterime giren ve büyük ilgi gören DARKMAN'in yani Karanlık Adam'ın da, süper kahramanları konu alan bütün filmler gibi bilgisayar oyunu hazırlandı. Oyunu OCEAN hazırlamış, sanırım kalitesi için firmanın ismini söylemem yeterli olacaktır. Oyun filmin konusuna bağlı kalınarak çeşitli mekanlarda geçiyor. Oyunun konusu ise kısaca şöyle: Doktor Durant kendini bilime adamış bir bilim adamıdır. Nişanlısı olan Juli'ile normal yaşantısını sürdürmektedir. Fakat bu çok uzun sürmez ve bir gün bir mafya adamıyla başı belaya girer. Doktoru yakalarlar ve inanılmaz işkencelere tabi tutarlar. Bu olaylar sırasında kahramanımızın yüzünün tamamı, vücudunun ise bir kısmı yanar. Bu olaylardan sonra doktorun yüzü tanınmayacak hale gelmiştir. Yaşamını alt üst eden bu adama karşı büyük bir öfke duymaya başlar ve intikamını almaya yemin eder. Bir süre önce yarım bıraktığı bir proje olan insan tenine çok benzeyen bir maddeden yapılan masklar üzerinde çalışmaya başlar. Bir süre sonra maskları kullanmaya başlar. Artık büyük düşmanına karşı duyduğu nefret zaptedilemeyecek duruma gelmiştir. Hemen planını uygulamaya karar verir. Bu masklar sayesinde hep esrarengiz bir kişi olarak anılacağı düşüncesiyle kendine DARKMAN adını takar. Masklar gerçekten de insan teninden ayırt edilememektedir. Hatta yüzünün yandığını bilmeyen nişanlısı ile bile bu masklar sayesinde görüşebilmektedir. Fakat masklar güneş ışığında belli bir süreden sonra buharlaşmaya başlamaktadır. Bu yüzden Darkman planlarını buna göre yapmaya karar verir. Bu noktadan sonrası artık sizin maharetli ellerinize, iyi ve sağlam bir joystik bulabilmenize kalmış.

Oyunu yüklediğinizde hemen ateşe basarak oyuna başlayın. Oyunda DARKMAN'ı yönetiyorsunuz. Kahramanımızın joystik hareketleri pek fazla değil. Sağa ve sola çekerek ateşe bastığınızda tekme atarsınız, sadece ateşe bastığınızda yumruk atarsınız. Bu iki hareketi de yaparken aniden ters yöne çekip ateşe barsanız arkaya doğru tekme atarsınız. Herhangi bir obje almak için objeye değmeniz yeterli olacaktır.

Düşmanlarınız ise bölümleri geçtikçe çoğalıyor. Ekranın alt tarafında ara sıra gözatabileceğiniz bir kaç gösterge var. Sol alt köşede o anki yüzünüzün şekli, yanında haklarınız (şapka olarak gösterilmiş), scorunuz, enerjiniz ve zamanınız. Sağ alt köşede bulunan ve mekanik bir kuşa benzeyen şekil saniyenin işleyişini gösteriyor. Oyun fotoğraf bölümlerini saymassak tam altı bölümden oluşuyor.

1. Level: İlk bölüme başlamadan önce bu bölümde kılığına gireceğiniz kişinin fotoğraflarını çekip yeterince bilgi toplamalısınız. Bu bölümü mouse ile oynamanız daha kolay olacaktır. Pencerelerden her adam geçişinde hemen kareyi o yöne götürerek sol buttonu klikleyin. Ekranın üst tarafında belirtilen zaman içinde ne kadar fotoğraf çekebilirseniz çekin. Zaman bittiğinde bilgisayar fotoğrafları değerlendirir ve alacağınız puana göre başarılı olup olmadığınız belli olur. Puanı fotoğrafını çektiğiniz adamın fotoğrafta görünen görüntüsüne göre alırsınız. Eğer adamın tamamını çektiyseniz sekiz puan, daha az kısmını çektiyseniz sekizden daha az puan alırsınız. Puanınız yüzü geçtiğinde diğer fotoğraflar dikkate alınmıyor, çünkü yüz puan bu bölümü başarılı bir şekilde geçmeniz için çok bile. Eğer başarılı olursanız ilk levele o kişinin kılığında başlayabilirsiniz. İlk bölümde düşmanınızın kanun dışı yollardan temin ettiği parayı çalmaya çalışacaksınız. Parayı götüren adam şu anda caddede elinde para çantası ile ilerliyor ve sizin adamı yakalamanız ve para çan-

Us ta arkaya takılan var (üstte)

Ben müsait bir yerde ineyim pilot bey (solda)

Cemal Bey her sabah işe yetişebilmek için derin bir savaş verirdi. (altta)

tasını almanız gerekiyor. Bu arada önünüze devamlı adamlar çıkıyor ve size saldırıyorlar. Eğer maskeliyseniz bir süre rahatça ilerleyebilirsiniz. Maske eridiğinde adamlarla yine doğüşmek zorunda kalıyorsunuz. Yollarda bulunan sandıkları üzerlerine atabilirsiniz. Biraz ilerledikten sonra çantalı adamı göreceksiniz. Hemen adamı öldürün ve çantayı alın. Çantayı düşürmeden bu leveli bitirmelisiniz. Sokağın sonuna geldiğinizde ikinci levele geçebilirsiniz.

2. Level: Bu bölüme başlarken yine aynı kişinin fotoğraflarını çekmeniz gerekiyor. Bu sefer size kolaylık sağlayan alt taraftaki geniş pencere yerine diğerleri gibi dar pencereler konulmuş. Başarabilirseniz yine aynı adamın kılığına girebilirsiniz.
Bu bölüm darkmanın ininde geçiyor. Adamlar her yanı sardığı için her yönden saldırıyorlar. Eğer adamları kenarlara sıkıştırırsanızdaha kolay nalları dikiyorlar. Platformaların üzerlerinden atlayarak ilerlemelisiniz. Bu bölümde sizi zorlayacak başlıca tehlikeler, yere BAM! GÜM! sesleriyle vuran makineler ve ateş fışkıran patlak borulardır. Bu arada, oyun boyunca alabileceğiniz tek obje E şeklinde ki objedir. Bu obje enerjinizi full doldurur. Üst katlara ulaşmak için merdivenleri kullanmalısınız. Karşınıza serseriler çıktığındagenellikle ekran kilitleniyor ve adamları öldürmedikçe ekran kayması duruyor. Bu durumda adamları mutlaka öldürmeniz gerekiyor. Son merdivenide tırmanıp dama ulaştığınızda bu bölümde biter.

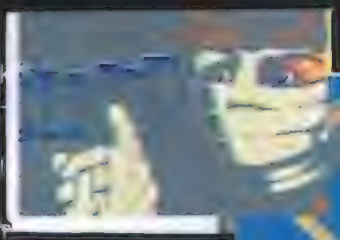
3. Level: Binada ki bir sürü tehlikeden sıyrılıp dama ulaştığınızda,bir kenara oturup tam rahat bir nefes alacakken tepenizde helikopterin pervane seslerini duyuyorsunuz. Evet! bu seferde helikopter peşinizde ve attığı bombalarla büyük bir tehlike oluşturuyor. Hemen hareketlenin ve bombalara dikkat ederek sağa doğru ilerleyin. Bu arada, oraya buraya zıplarken bina aralarına düşmeyin sakın. Bu olay çoğu kez bombanın sizi fırlatmasıyla olduğu için sinirlenebilirsiniz, ama sakin olun ve dikkatli bir şekilde ilerleyin. Helikopterin attığı bombalar sizi ne yöne gidiyorsanız o yöne fırlattığı gibi enerjinizi de azaltıyor. Le-

velin sonunda Dark-
man bir binanın içi-
ne dalıyor ve heli-
kopterden şimdilik
kurtuluyor.

4. Level: Bu levelin
başında da yine fotoğraf çekiyorsunuz. Fakat bu sefer fotoğrafını çekeceğiniz adam ve mekan değişiyor.Adamlar sütunların arasından koşarak geçiyorlar. Bu sefer adamlar belden yukarı değilde tamamen göründüğünden fotoğraflarınızı buna göre çekmelisiniz. Eğer fotoğraflarınızda fotoğrafını çektiğiniz adam tamamen çıktıysa alacağınız puan sekizden fazla olacaktır. Başarılı olduğunuzda bu sefer daha değişik bir kılığa giriyorsunuz.
Bu levelde Büyük bir binanın içindesiniz. Düşmanlarınıza bu sefer makineli tüfek taşıyanlar ekleniyor. Fakat tek vuruşta öldüğünden büyük bir tehlike oluşturmuyorlar. Bu levelde ki beyaz gömlekli adamlara fazla bulaşmayın. Tek başlarına etkili olmasa bile grup halinde etkili olabilirler. Bu arada buhar püskürten patlak borularada dikkat edin. Binanın tepesine ulaştığınızdabu levelde biter.

5. Level: Bu bölümde yine o belalı helikopter geliyor. Fakat bu sefer kaçmak yerine altından sarkan ipe tutunmayı deniyoruz ve tutunduğumuz anda şehrin bütün arabalarını üstümüzü gelirken buluyoruz. Bu levelde helikopterin altından sarkan bir ipteyiz. Ve karşıdan vızır vızır arabalar ve kamyonlar geliyor. Joystiğin kolunu sağa veya sola ittiğinizde o yöne sallanırsınız. Eğer sağa veya sola çekip ateşe basarsanız o yöne sıçrarsınız. Bu şekilde arabalardan ve kamyonlardan kurtulun. Bir süre sonra Darkman bir tankere tutunacak ve alçak bir yerden geçerken helikopter çarparak patlayacaktır. Boylece belalı bir düşmanınızdan da kurtulmuş olacaksınız.

6. Level: Bu levelde düşmanın ininideyiz ve yüksekliği ile baş döndüren bu kuleye tırmanmak için tereddüt bile etmiyoruz. Neden mi? Çünkü bizle başedemeyeceklerini anladılar ve nişanlınız olan Julie'i kaçırdılar. Her kahramanın başına gelen bu ayrıntıyı yine aynı sonla bitirmek için, sorumlusunu bulup öldürmelisiniz. Bu bölümde mavi giysili adamlar daha güçlüler. Oldu diye arkanızı döndüğünüzde birdenbire ayağa kalkıyorlar. Bu yüzden iki defa öldürmeniz gerekiyor. Bu levelde ki üst katlara zincirlere tırmanarak çıkmalısınız. Tepenizde, sizin altından geçmenizi bekleyen kovalarada dikkat edin. Dikkatli bir şekilde kovaların olduğu yere yaklaşırsanız yere düşüyorlar. Bu levelde yine makineli tüfekle ateş eden manyaklara rastlayacaksınız.



Bir gün, bir filmde, bir kahramanı amacına başarmadan geberiğe gidersem ben çok çok mutlu bir insan olacağım.

Yapımcı Firma:

Türkiye Temsilcisi:
NOKTA LTD.

Level sonuna geldiğinizde büyük düşmanınızla karşılaşıyorsunuz. Adamı güçlü heybetli bir robota binerek gelmesini bekleyenler çok üzülecekler, çünkü düşmanımız normal düşmanlarınızdan biraz farklı. Tek farkıda çok dayanıklı olması ve devamlı vurmak zorunda olmanız. Sonunda Darkman düşmanını kucağına alıyor, tepesine kaldırıyor ve büyük bir nefretle aşağı fırlatıyor. Adam acı çığlıklar atarak aşağıdaki demirlere saplanıyor ve oyun, savaşını kazanan bir aslan heybetiyle kulenin tepesinde duran Darkman'in görüntüsüyle sona eniyor.
DARKMAN, OCEAN'in kalitesiyle daha da eğlenceli bir duruma gelmiş kaliteli bir arcade oyunu. Düşmanların fazla zorlu olmamasına rağmen zevkle oynanıyor. Sanırım bunuda oyunda ki levellerin çeşitliliğine borçluyuz. OCEAN her zaman ki gibi, yine iyi iş çıkarmış. Kaçırmayın!!!

SERKAN SÖZER

Commodore64

AMAZING SPIDER-MAN

Yıllar önce bir kahramanla tanışmıştım. Adı örümcek adamdı. O zamanlar birçok çizgi roman okurdum. Fakat hiçbiri beni örümcek adamın binde biri kadar etkileyememişti. Bu yüzden tek hayalim örümcek adam olmaktı. Çıkan bütün sayılarını eksiksiz olarak almıştım ve tüm maceralarını ezbere bilirdim. Ondan sonra diğer Marvel Comics kahramanlarıyla da tanıştım. Ama Peter Parker adlı sakin fotoğrafçının yada diğer kişiliğiyle Spıder- Man'in yeri bambaşkaydı. Geçen gün dergideyken Örümcek Adam'ın orjinalinin gelmiş olduğunu gördüm. Hiç tereddütsüz tüm paramı yatırıp soluğu evde aldım. İlk iş olarak kutudan çıkan mükemmel örümcek posterini metal posterlerimden bulabildiğim bir boşluğa astım. Ve oyunu yüklettim.

Bilgisayar ilk olarak hangi dilde oynamak istediğinizi soruyor. Buna cevap verdikten sonra oyunla ilgili bazı bilgileri vermenizi istiyor. Peter Parker'ın saçları ne renk, geçimini neyle sağlıyor, sevgilisi Mary- Jane'in kaç çocuğu var, ağırlığı ne kadar gibi sorular. Ben bir örümcek Adam hayranı olarak bu soruların çoğunu kafadan cevaplıyorum. Fakat siz oyunun orjinal kitapçığına sahip olmalısınız. 3 doğru cevabınız olduğunda bilgisayar mükemmel bir örümcek adam grafiği eşliğinde oyunu yüklüyor.

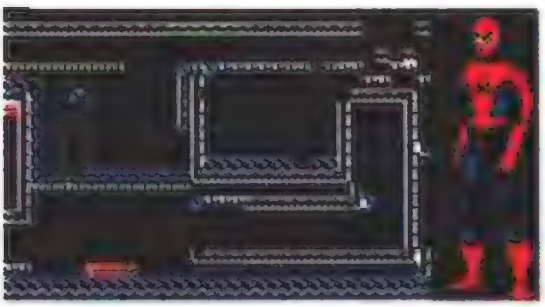
Yapmanız gereken örümceğin baş düşmanı olan Mysterio'yu yenmek ve onun kaçırdığı, örümceğin kız arkadaşı olan Mary- Jane'i kurtarmak. Mysterio eskiden Hollywood'da film hileleri yapan bir kişi (stuntman) idi. Şimdi ise tam bir hayal oyunları ustasıdır. Ve kafayı örümceğin kız arkadaşlarını kaçırmaya takmıştır. Bundan öncede örümceğin eski sevgilisi Debra Withman'ı kaçırmıştı. Fakat Debra Mysterio'nun kafasındaki cam kaskı kırıp elinden kurtulmuş, örümcekte Mysterio'nun hakkından gelmişti.

Bu kezde Mary- Jane'i kurtarmak gerekiyor. Ama Mary Debra gibi çetin değil. Mysterio'nun elinden kaçmaya çalışacağına kek gibi oturmuş bizim kurtarmamızı bekliyor. Biz de Mysterio'nun film stüdyo setlerinde onu bulup kurtarmalı ve Mysterio'yu haklamalıyız. Ne yapalım? Başa gelen çekilir...

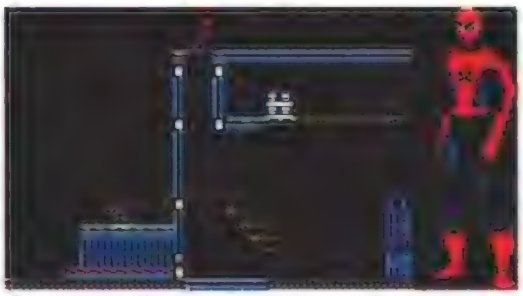
İlk önce şunu söyleyeyim, açıklayacağım tüm olaylar Mysterio'nun film setlerinde geçiyor. Göreve bir gece yarısı başlıyoruz. İlk grafikte helikopterin tepesine binin ve yukarı çıkın. Açılan kapaktan aşağı atlayıp sağa gidince diğer grafiğe geçiyorsunuz. Burada robota değmeden sağa gidin ve 2. kata çıkın. Duvardaki düğmeye basınca 3. kattaki kapı açılacaktır. Bu kapıyı geçip sola gidince ilk grafiğe başka bir girişten geleceksiniz. Tavanda ters yürüyüp robotu geçin ve yerdeki düğmeye basın. Aşağıdaki merdivenlerin altında bulunan ışın ortadan kalkacaktır. Böylece merdivenin altındaki düğmeye basabilirsiniz. Geri dönüp o düğmeye basınca bu sefer sağdaki grafikte sağ alt köşedeki kapı açıldı. Oradan geçince Lift adlı odaya geldiniz. Burası olduğu gibi bir asansör. Sağ ve sol duvarlarda iki tane düğme var. Bunlardan önce sağdakine basın. Böylece yukarı kata çıktınız. Açılan kapıdan sağa gidince "Bad Moon Rising" grafiğine geliyorsunuz. Tavandaki düğmeyle mumyanın üzerinde dolaştığı ufak platformu açıp kapatıyorsunuz. Mumya tam üzerindeyken açınca aşağı uçup ölüyor. Aslında öldürmeniz şart değil ama daha sonra oraya gideceğiniz için ayak altında dolaşmasa iyi olur. Mumyayı öldürdüğünüz kapağı açık bırakarak asansöre gidip soldaki düğmeye basın. Böylece tekrar alt kata iniyorsunuz. Sağa giderseniz TAKE 1 yazan bir odaya geleceksiniz. Burası Mysterio'nun ilk film seti ve çekimi siz başlatacaksınız. Bu grafikde yerden power'ınızı fulleyebilirsiniz. Ondan sonra çekim başlatma aletinin kalkık olan ucuna çıkın. Otomatik olarak kapanacaktır. "KLAK" Sahne 1, Çekim 1, motor.

Tepede açılan kapıdan girerseniz tekrar Bad Moon Rising grafiğine gelirsiniz. Fakat bu sefer mumyanın olduğu taraftan sola gidip düğmeye basarsanız duvar açılacak. Ve siz yukarı çıkabileceksiniz. Merdivenin sonunda inip çıkan yuvarlak cismi geçince uca gelip sağ üst çapraza ağ fırlatın. İsabet ettirebilirseniz haçın sağındaki yuvarlak inip çıkmaya başlayacak. Haçın üzerinden geçip bunun üzerine binin ve yukarı çıkın. Hemen bir taş blok aşağıya düşecektir. O aralıktan girip sağ grafiğe geçerseniz çok mantık isteyen bir ekrana geliyorsunuz. Önce tavandaki 2 düğmeye basın. Açılan kapılardan geçin ve mumyanın olduğu kattan sola gidin, hemen ayağınızın dibindeki düğmeye basın. Böylece alttaki ışını kestiniz. Şimdi geri dönüp mumyanın katında sağ üst duvardaki düğmeye basın. Böylece alevlere giden merdivenin kapısını açtınız. Şimdi de tavandaki 2 düğmeye tekrar basarak alevlerden sonraki kapıyı açın. Ateşin üzerinde yürümek power azaltıyor. Bu yüzden tavandan ters gitmek en akıllıcası. Alevleri geçip sola gidince Bad Moon Rising grafiğine alttan geliyorsunuz. Tavandaki düğmeye basın ve açılan taştan aşağıya inin. Böylece ilk film setine (TAKE 1 yazan grafik) sağ üstten geldiniz. Tekrar sağa gidin ve işte FARE KAPANI! Bu grafikte ilerler ilerlemez zincirle tavana asılı platform aşağıya düşüyor. Amacınız sağ alttaki düğmeye basmak. Ama bunun kolayı var. Çaprazlara ağ atıp sallanarak en sağa geçin. Aşağıdaki farede sizi izleyecek ve düğmeye basacaktır. Böylece üstteki kapak açılıyor. Buradan girerseniz daha önce üstünden geçmiş olduğunuz alevlere giden merdivenin altından çıkıyorsunuz. Oradaki düğmeye basınca sağ ortadaki düğmeye basmanızı engelleyen kapak açılıyor. Şimdi Bad

Moon Rising grafiğinden geçerek geri dönmeli ve ona basmalı yada tepesindeki yuvarlağı ağ atarak harekete geçirip onun basmasını sağlamalısınız. Böylece üstteki kapak açılıyor. Şimdi açılan kapaktan yukarki grafiğe geçin. Burada en üst sağa ulaşmalısınız. Zaten tek yol var. Üzerinize gelen topun fazla sorun çıkaracağını sanmıyorum. En yukarı çıkıp sağa giderseniz Mysterio'nun 2. film setine geliyorsunuz. Power'ınız azalmışsa alın ve çekimi başlatın. ÇEKİM 2 "KLAK". Yukarıda açılan kapaktan üst grafiğe çıkın ve tilkinin altındoaki yoldan sola gidin. Şimdi Cardboard şehrindesiniz. Robota değmeden yukarı çıkmanız gerekiyor. Yan duvarlardan tırmanabilirsiniz fakat örümcek adam çimenlere yapışamadığından kayıyor. Bu yüzden duvarlardaki çimenlere geldiğiniz an üst çapraz ile karşı duvara sıçrayın. Böylece yukarı grafiktesiniz. Sağ duvardaki düğmeyle üstünüzü kapatın. Canavar geçerken açın. Böylece bu garip yaratığı kekler diyarına gönderdiniz. Şimdi yapmanız gereken çok zor bir hareket. Canavarın dolaştığı platformun en sağ kenarından yukarı çapraza zıplayarak havadayken alt çapraza ağ atın. Böylece altınızdaki platform siz düşmeden kapanır ve yukarda kalırsınız. Şimdi sağa giderseniz aynı grafiğe soldan geleceksiniz. Tepenizde ışıklı bir platform var. Bunu çalıştırmak için önce ışıkların solundaki düğmeye ağ fırlatın. Öldürdüğünüz canavarın dolaştığı yerde bir giriş açılacaktır. Burdan aşağıya inin ve alt grafiğe geçin. Önce en dipteki düğmeye, sonra sol duvar ve sağ duvardaki düğmelere basın. Üst grafikteki ışıklı platform çalışmış durumda. Şimdi yukarı çıkmanız gerekiyor. Bunun için duvarlardaki düğmelerin üzerinden geçerken fire'a çok seri basın. Artık uzay gemisine binebilirsiniz. Çalıştırdığınızışıklı platformun üzerine çıkarsanız uzay gemisindesiniz. Bunun neresi uzay gemisi demeyin, üstte öyle yazıyor. Bu grafikte yapmanız gereken sol üstten girmek. Fakat bu yolu kapatan 5 tane ışın var. Bunları tek tek açmalısınız. Gemideki yerçekimi mükemmel yapılmış fakat her kapıyı açışta değişiyor. Dikkatli olun değişen çekim yüzünden gemiden dışarı uçabilirsiniz. Işınları açan düğmeleri tek tek anlatmayacağım. Çünkü buraya kadar gelebildiyseniz bayağı pratik kazanmışsınızdır Ufak bir araştırmayla düğmeleri bulabilirsiniz. Işınların hepsini yokettiyseniz sol üstten görev kontrol odasına gidin. Robotuda atlatıp ağırlık yokeden odaya gelin. Şimdi anlatacağım şey çok önemli.



İlginç ağ atma teknikleriyle Mary Jane'i tavlayan örümcek adam, Mysterio'nun sevgilisine sulanmasına çok bozulur. Maskesini taktığı gibi hoplaya zıplaya Mysterio'nun peşine düşen Peter hainin kendi için kurduğu tuzakların farkında değildir. Sonuç olarak bu resimle bu yazı ne alaka?



Aslında gitmeniz gereken yer 1. bölümdeki Lift adlı asansör grafiğinin üstü. Fakat Mysterio bunu engellemek için fizik kurallarını alt üst etmiş. Önce 1. bölümdeki asansörün üst grafiğinde yerçekimini yoketmiş sonrada time- machine ile zaman ve mekanı karıştırmış. Şimdi amacınız bunları normale döndürmek.

Bulunduğunuz grafikte sağda bir düğme var. Buna basınca asansörün üstündeki yerçekimi normale dönüyor. Ondan sonra geri dönüp ışıklı platformun yanından aşağı inin. Yolları karıştırdıysanız şöyle açıklayayım. Cardboard City'de olmanız gerekiyor. Soldaki iki duvarın arasından ağ atarak yukarı çıkıp sola gidin. Şimdi laboratuardasınız. Duvardaki düğmeyle asansörü çağırın ve alt kata inin. Önünüzde açılan kapıdan 3- 4 adım sağa gidince tepedeki şaltere ağ fırlatın. Tekrar yolunuz açılacak. Aslında mumyayı öldürmeyi keşfettim ama gereksiz. Siz dosdoğru aşağı inin. İşte zaman ve mekan kavramlarını karıştıran zaman makinası. Bu makinayı durdurmak için aşağı inip sola gidin. İnip çıkan platformun solundaki çizgili iki çubuğun tam arasından ağ atarak şalteri kapatın. Zaman makinasının üzeri açılacaktır. Makinanın üstündeki düğmeye basın. Böylece sağ alttaki ışın ortadan kalkıyor. Zaman makinasının sağ altındaki düğmeyede basınca herşey normale dönüyor. İşte Mysterio'nun teknolojiside bu kadar. Soldan giderseniz Shaft adlı asansörün üstündeki grafiktesiniz. Eğer ağırlık odasındaki (Weighting Room) düğmeye basmadıysanız kendinizi yıldızlar arasında uzay boşluğunda bulursunuz. Neyse, şimdi grafiğin sol üstünden aşağıya inin, yerdeki düğmeye basın. Gördüğünüz gibi 2 kapak açıldı. Önce yukarı tırmanıp Shaft grafiğinin ortasından aşağı atlayın. Demin açtığınız ilk kapaktanda aşağı inip sola gidince açtığınız 2. kapaktan alt grafiğe geçin. Burası bodrum ve aşağı atlar atlamaz merdivenlerin bir kısmı yokoluyor. Kalan merdivenlerin altında gizli bir düğme var. Bunu bulup basarsanız bir platform aşağıda akan suyu kesiyor. Şimdi sağa gidip, yerde bulacağınız düğmelerle kapakları açıp boşalan suyun olduğu yere gelin ve eğilerek yürüyüp sağ grafiğe geçin. Burası bir depo ve alt grafiğe geçmek için zaten tek yol var. Şimdi lağımdasınız. Lağım suyu power götürüyor. Bu yüzden sol duvardaki düğmeye ağ atarak size doğru gelmeye başlayan platformun üzerine binin. Platform önünüzdeki kapıyı da açarak sizi sağdaki kıyıya geçirecektir. Sağdan diğer grafiğe geçebilirsiniz. Bu grafikte ilerlerken yerde bulacağınız düğmeyle bir kapağı açacaksınız. İçeri girin, sudaki taşın üzerine atlayın. (Böylece power'ınız gitmez) ve kapıyı üzerinize kapatın. Sol duvardaki düğmeye ağ atarak basın, kapıyı tekrar açın ve dışarı çıkıp kapıyı yeniden kapatın. İçerde bastığınız düğmeyle aşağı inmenizi engelleyen bir kapağı açtınız. Burdan sol alttaki platforma atlayın, platformun en solundan yukarı ağ atarak zincirini kopartın. Böylece platformun üstünde sağa doğru bir lağım seyahati yapacaksınız. Yolun bitiminde o alttan giderken siz duvara yapışın. Platform yolun sonundaki düğmeye basıp tutunduğunuz duvarı açacaktır. Suya düşmeden içeri girin ve bulacağınız düğmeye basın. Böylece çok büyük bir kalas suyun akışını değiştirecek ve sol alttaki kapı açılacak. Tekrar küçük platforma binerek sola geçin ve açılan kapıdan diğer grafiğe girin. Bu grafikte amacınız sol üstteki kapıyı açmak. Bunun için fareleri geçip 2. sandığa ulaşın. Bu sandığın üzerindeki düğmeye basınca her iki sandıkta düşecektir. 2. sandığın sağ üst çaprazındoaki düğmeye ağ fırlatırsanız grafiğin sol üstündeki kapı açılacaktır. Şimdi geri dönerek 1. sandığın açmış olduğu yoldan sol grafiğe geçin. Bu grafikte üareleri atlatıp gerekli düğmelere basarak en üste ulaşmalısınız. Bunu başarabilirseniz. Tavandan giderek sağ grafiğe geçin. Şimdi yukarı sapan yolların ikincisinden çıkın. Bu grafikte yukarıda göreceğiniz düğmeye ağ atarak basın. Böylece üst grafikte yol açılıyor. Aşağı inip soldaki yoldan depoya (storage room) çıkın. Oradan da bodruma (basement) gelin ve sağa gidin. Şimdi depodasınız ve yolu daha önceden açtığınız için sağa gidebilirsiniz. Ve sonunda çıkışa ulaştınız (Way Out). Burada merdivenleri tırmanarak sonundaki düğmeye basın. Böylece merdivenin altı açılacak. Buradan girin, fareyi atlatıp sandığın sağındaki düğmeye basın. Sağ üstteki kapı açılacaktır. Oradan girincede... ÇEKİM 3 "KLAK". Üstteki kapaktan girince ilk olarak soldaki asansöre binmeniz gerekiyor. Mumyayı atlatıp asansöre binin. Mumya yerdeki pedallarla asansörü hareket ettiriyor. Siz asansörün üzerindeyken mumya asansörü yukarı çıkaran pedala basar basmaz onu dondurun. Yoksa siz yukarı çıkarken tekrar asansörü aşağıya indiriyor. Yukarı çıktığınızdabüyük bir boşlukla karşılaşacaksınız. Çapraza ağ atarak sallanın ve aslan heykelinin arkasına düşün. Buradan sağdaki grafiğe geçebilirsiniz. Bu odalar birer labirent. İlk yapmanız gereken aşağıdaki pedallara basıp hapsolmuş fareleri serbest bırakmak. Onlar aşağıda dolaşırken siz sağ ve sol üstteki aslan heykellerini hareket ettiren pedalları bulmalısınız. Bunlara basınca heykeler ters dönüyor. Bunu yapınca bir sağdaki grafiğe geçin. Yapmadan geçerseniz labirentlerin özelliği olarak ilk labirente dönüyorsunuz. Buraları geçmek için vereceğim ipucu şu: İlk labirentte her iki aslanı; 2. 3. ve 4. labirentlerde de yalnızca sağdaki aslanı hareket ettirin. Labirentleri geçebildiyseniz "Kükreyen Alevler" odasındasınız. Şimdi ilk iş olarak mumyanın üstündeki tüm taşları yokedin. Bunun için taşların üzerine çıkmanız yeterli. Sonra boşlukta duran platformdan ters sarkarak farenin bulunduğu odadaki düğmeye ağ fırlatın. Farenin üzerinde bulunduğu

platform yo-
kolacak ve fare
alevlere düşecektir. Biraz daha yürüyünce bir düğmeye basıp ölüyor. Böylece yokedemediğiniz tek taşı sola kaydırıyor. Sizde açılan aralıktan düğmeye basın. Bu düğme 3. bölümün 2. grafiğindeki bir asansörü harekete geçirecektir. Labirentlerden geri dönüp bu asansöre binip yukarı çıkıncada...

ÇEKİM 4 "KLAK". Bu bölüm biraz zor ve çok zeka gerektiriyor. Aslında 5. bölüme bu grafiğin sol üstünden geçiliyor. Fakat bu yolu kapatan 5 tane perde gibi engel var. Diğer grafiklerde gerekli düğmelere basarak bu 5 perdeyide kaldırabilirsiniz. Bulunduğunuz grafikte sol üstteki düğme çıkış kapısını açıyor. Diğer kapılarıda açarak o çıkışa ulaşırsanız Kaktüs Kasabasına geliyorsunuz. Artık yapılacakları tek tek anlatmayacağım. Fakat yine gerekli ipuçlarını veriyorum: Bu bölümdeki düğmeler kapıları açıp kapatıyor ve elektrik tellerini yokediyor. Esas en önemli ipucu akbabaların gagalarının gizli geçitleri açması. Bu ipuçları sayesinde tüm grafikleri zorlanmadan geçeceğinizi sanıyorum. Tek açıklamaya gerek duyduğum "MINE" grafiği. Buradaki iki tane kare cismi düğmeler aracılığıyla 4 yöne hareket ettirebiliyorsunuz. Onları en sona ulaştırıp peşlerinden gidin. Aralıkta bir düğme var. Ona ağ atın, kareler harekete geçince üzerlerine binip sağdaki "YOUR'S" grafiğine geçin. Artık buralar çok karışık. Ben geçtim, biraz mantıkla sizlerde geçersiniz. Tüm düğmelere basınca ilk grafiğe geri dönün. Perdelerin ortadan kalkmış olduğunu göreceksiniz. Sol üst kapıdan geçincede...

ÇEKİM 5 "KLAK". İşte şimdi örümcek adamın bile tüyleri ürperiyor. Çünkü bu bölümdeki düşmanı diğer düşmanlarına benzemiyor. Merak ediyorsanız aşağıdaki suya bir göz atın. "JAWS" eğer Jaws'ın dişleri arasında örümcek maması olmak istemiyorsanız yukarı çaprazlara ağ atarak karşı kıyıya geçip sağ grafiğe gidin, duvardaki düğmeye basın. Böylece Jaws grafiğinin sol üstündeki kapak açılıyor. Buradan yukarı çıkıp sağa gidin. Dikkatli olun, tuzaklar var, platformlar açılıyor, Jaws'a yem olabilirsiniz. Burayı geçmeyi başarırsanız sağdaki grafikte üst duvardaki düğmeye basın, açılan kapıdan aşağı atlayın ve kapıyı üzerinize kapatın. Buradaki mumyayı dondurarak üstünden geçin. Aşağıya inip taşı atlatarak sağ alt kapıdan girin. Oyunda beni en çok zorlayan odadasınız. "PUZZLE ROOM" burayı tam olarak açıklamama imkan yok. Bırakın açıklamayı belki bir daha bu odayı geçemeyebilirim. Sırf söyleyebileceğim düğmelerin taş ve kapıları hareket ettirdiği. Yapmanız gereken taşları yolunuzdan çekip kapıları açarak sağ üstteki çıkışa ulaşmak. Burada saatlerce takılabilirsiniz (Benim gibi). Geçerseniz de kurtuldum diye sevinmeyin bir grafik dolusu ateş sizi yakmak için hazır bekliyor. Alevleri üzerlerinden ağ atarak sallanıp geçmelisiniz. Sol üst kapıya ulaşınca diğer grafiğe geçebilirsiniz. Burada asansörle aşağı inip mumyayı ve fareyi atlatıp tepenizdeki kapağı açmalısınız. Bunu açıp alevleri de geçince soldaki boş kapıdan giriyorsunuz ve...

ÇEKİM 6 "KLAK". Mutlu haber Mysterio filminin son sahnelerini çekiyor. Burası ilk bölümde geldiğiniz ağırlık odası (fakat başka bir girişten). Bu bölümde yerçekimi düğmelere bastıkça değişiyor. Ve uçmanın zevki anlatılmaz derecede mükemmel oluyor. Burada bıkmadan saatlerce oynanabilir. Herneyse, girdiğiniz kapıdan aşağıya inip sola gidin. Bu sırada power'ınız biraz gidiyor ama başka çare yok. Kontrol odasına geldiğinizde 4 tane bilgisayar göreceksiniz. Bunlardan alttaki ikisi ve üst sağdakini çalıştırdıktan sonra sol üsttekine 2 kez basın. Böylece sağ üste ve ağırlık odasında birer kapak açılıyor. Şimdi odanın en solundan yukarı çıkıp AIR- LOCKED odasında sol duvarda bir düğme var. Bu düğmeyle asansörü kullanarak tepedeki robotu sağa geçirmelisiniz. Robot sağa geçer geçmez kontrol odasına dönüp aşağıya ağ fırlatarak kendinizi çekin. Eğer tekrar AIR- LOCKED'a sürüklenirseniz robot yerdeki düğmeye erken basar ve girmeniz gereken yer kapanır. Bu yüzden hemen ağırlık odasına gidin. Kontrol odasındaki bilgisayarlarla açmış olduğunuz kapıdan geçerek sağ üste çıkın. Oradaki düğmeye basınca örümcek tavandan sola kayar. Soldaki düğmeyle de aşağıya kayıyor. Böylece kontrol odasına üstten girdiniz. Şimdi yine bilgisayarların açtığı kapıdan yukarı çıkıp robot düğmeye basmadan sağa koşun. Robot arkanızdaki kapıyı kapatıp önünüzdekini açacaktır. Bu çok iyi bir zamanlamayla olur. Çabuk olmazsanız kapının arkasında kalıyorsunuz. Şimdi geçtiğiniz grafikte tek yapacağınız sağ üstten girmek. Fakat girmeden önce buranın zevkini tadın. Çünkü yerçekimi yok gibi. Hareketler mükemmel. Havada atılan taklaların, yapılan hareketlerin haddi hesabı yok. Bu grafiği rahatça geçtikten sonra Video Kodu odasına geliyorsunuz. Bu oda Mysterio'nun odasının girişi. Televizyonları doğru şekilde çalıştırabilirseniz Mysterio'nun odasına girebilirsiniz. Doğru Kod: Üstteki televizyonlardan köşelerdekiler çalışıyor, ortadaki kapalı; orta kattaki televizyonlar tam tersi; en alttakilerde en üsttekilerle aynı. Yani bir çarpı işareti şeklinde. Bunu oluşturup dolaşan robotu, kodu bozmadan ağ atıp dondurun. Soldaki düğme şifre kabul düğmesidir. Ona basın, kodunuz doğruysa kapı açılacaktır ve MYSTERIO...

Grafiğe girer girmez 1 adım bile atmayın. Tepenizde televizyonlarla oluşturduğunuz kodun küçük bir kopyası var. Burada durup grafiği çok iyi inceleyin. Çünkü kodun hizasını geçer geçmez Mysterio'yu öldürmek için tam olarak 15 saniyeniz var. Bu hizayı geçince alarm çalışıyor ve iki duvar Mary- Jane'i sıkıştırıyor 15 saniyede Mysterio'yu öldüremezseniz Mary- Jane ölüyor. Ve üzülerek söylüyorum, burayı ilk deneyişte geçmeniz imkansız. Yinede açıklayacağım gibi hareket ederseniz Mysterio'yu öldürebilirsiniz.

Kodun hizasını geç-

Emekliye ayrılan Peter bir sirkte trapezci olarak çalışmaya başlar...

tiniz ve alarm çalıştı, birkaç adım atınca yukarınızda bir düğme göreceksiniz. Önce zıplayın ve havada ağ fırlatın soldaki platform sizi havada yakalayacaktır. Platform duvardan sekti ve sola gidiyorsunuz. 10 saniyeniz kaldı. Şimdi Mysterio'ya yaklaşıyorsunuz. Vaktiniz daralıyor. Mysterio'nun altında bir düğme var. 7 saniye. Platformla düğmenin altından geçerken ağ fırlatın. 5 saniye. Mysterio aşağıya düşecektir. Sizde sol duvardan sekip Mysterio'nun altından geçeceksiniz. 3 saniye. Tam altındayken Mysterio'ya ağ fırlatıp onu dondurun. Mysterio alevlere düşecek. 2 saniye. Orada son nefesini vermek üzere. 1 saniye ve Mysterio öldü. Kendi çektiği filmde ölen kötü adam rolünü kendisi üstlendi. Örümceğin sevgilisini kaçırmak neymiş anlamıştır artık. Eh, Mary- Jane kurtuldu. Bundan sonra Manhatton'da örümcek ve M.J. sakin bir hayatını sürerler yoksa klasik Peter Parker, Mary- Jane kavgalarınamı başlarlar kendileri bilir. Ve son olarak örümcek adamın bütün düşmanlarına sesleniyorum. Sakın bir daha denemeyin. SAKIN!!!

UMUR AKAYDIN

MULTI ICE AMIGA

AMIGA 500 sahiplerine üstündeki monitör programı sayesinde programların içindeki sesleri, sprite'ları ve resimleri inceleme imkanı veren süper bir kartuştur. Slow Motıon özelliği itibariyle oyunları yavaşlatabilme, oyunları sonsuz hakla oynayabilme özellikleri mevcuttur. İngilizce ve Almanca klavye seçimi ve tuş takımı değiştirme imkanı verir.

Üstün programlarla bütünlük sağlar. AMIGA İÇİN ÜRETİLMİŞ TEK KARTUŞ OLMA ÖZELLİĞİNİ KORUMAKTADIR. Biltek kalitesi ve güvenliği ile hizmetinize sunuluyor.

MULTI ICE VI

Commodore 64 kullanıcıları için üretilmiş en ileri seviyeli kartuştur.Programları, sprite'ları inceyebilme imkanı verir. Gerçek monitör programları içerir. Üstündeki 8 Kb Ram vasıtasıyla oyunları bozmadan resim save edebilirsiniz. Oyunları sonsuz haklı hale sokar. Prınter'e resim aktarabilme özelliği vardır. Multı Ice VI, Disk'ten 25 kez daha hızlı çalışır. Her 64 kullanıcısın ihtiyacı olan kartuş !!!

YARARLANIN...

BİL-TEK'den Siz BİL-TEK Dostlarına Yepyeni Bir Hizmetimiz...
YARARLANIN...

Türkiye genelinde tüm Commodore'cular ve Amıga'cılar, bugüne kadar bilgisayarınız için aldığınız ancak artık kullanmadığınız bütün ürünlerimizi geri alıyor, yerine ihtiyacınız olan diğer ürünleri veriyoruz.

Böylece hem işinize çok yaramayan eski kartuşlarınız değerleniyor, hem de daha ucuza yeni mal sahibi oluyorsunuz.

Commodore yan malzemelerini getirin, Amıga için yan malzemelerimizden satın alın... Bu imkanlardan yararlanın...

Sizin için... Size özel

KALİTELİ
BİL-TEK ÜRÜNLERİ

- Uzaktan Kumandalı RECEIVER
- 512, 1.0, 2.0 MB Ek RAM'lar
- 3.5 ve 5.25 EXTERNAL DISK DRIVE
- Amiga'nız için ADAPTÖR
- Commodore 64 için tüm kartuş çeşitleri.
- ve DAHA NELER NELER...

BİL-TEK
Bilgisayar Teknoloji Ticaret
EBUZZIYA CADDESİ MARMARA ÇARŞISI NO: 103
BAKIRKÖY-ISTANBUL tel:583 14 90-583 42 37

Hero's

Nihihahahaa... Bir kez daha bir Sierra'yla karşınızdayımefenim. Bu sıcak yaz günlerinde millet dışarda pişerken evde oturup hoka mola içip Hero's Quest oynamak epeyce iyi oldu. Eğer deniz kenarında bir yerlerde oturup denizde köpeğimtırak hareketler yapmıyorsanız (yüzmek) bana katılabilirsiniz.

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki oyun sekiz disketçik ve 1Mb. Hani öyle yazıyı sonuna kadar heyecanla okuyupda sonra hüsrana uğramayın dedim. E tabi sekiz disketteki grafikler oldukça iyi. Müzik öyle arap hint müziğinden hoşlanmanıza bağlı. Hoşlanmıyorsanız artık walkmen mi kullanırsınız müzik seti mi bilemem. Tabii sekiz disket olunca sıkça disket değiştirmek zorunda kalıyorsunuz ama yine de oyunun disketlere dağılımı oldukça iyi. Örneğin beşinci diskte çöl, altıncı diskte raseir şehri vs gibi. Çölde giderken ikide bir disket değiştirmiyorsunuz.

Neyse ufaktan oyuna başlıyalım.

Hero's Quest I'de Spielburgu Baba Yaga'dan kurtarıp iki kedi-insan ve Abdullah adlı bir adamın uçan halısıyla ortadoğu'ya Sultan Harun Reşid'in yönettiği Shapeir'e doğru yola çıkıyordunuz. Tabii bu oyunu Gökhan yazdığı için bunları o yazıdan anlamanız biraz zor. Şahsen ben oyunun introsundaki ve sonundaki laflardan bunu anlamış bulunuyorum. Yüklerken çıkan "Oyunu oynamak için orjinaldaki kitapçık lazım" lafı sadece blöf. Oyunun başındaki defterden "İntroduction"ı seçerseniz oyunun başındaki demoyu izlersiniz.

"İmport Hero"yla Hero's Quest I'i bitirmişseniz ordaki adamınızı bu oyunda kullanabilirsiniz. "Continue Quest" save'lediğiniz yerden devam etmek için.

Eğer oyuna yeni başlıyorsanız "Start New Hero"yu seçin.

Seçebileceğiniz üç karakter var: Fighter, Wizard ve Thief. Ben oyunu Hırsız (Thief) olarak bitirdim ve bu yazıyı ona göre yazıyorum. İsterseniz başka bir karakteri seçebilirsiniz. Bu durumda bazı problemleri kendiniz çözmek zorundasınız. Ama çoğunlukla aynı çözümler geçerlidir. Herneyse eğer hırsızı seçerseniz öncelikle isminizi yazın. Elinizde istediğiniz yeteneği arttırmak için elli puan var. Yukarı aşağı kursorlarla istediğiniz yeteneğe gelip sağ kursorla yeteneğizi beş puan arttırır, solla beş puan azaltırsınız. Bir hırsız pick lock, throwing, luck ve agility'ye puan verebilir. Ama diğer taraftan gücünüzü de arttırın yoksa çölde çok zorlanırsınız. Karar sizin ama ben strength ve pick lock'ı arttırın derim çünkü kalanlarını zamanla arttırabilirsiniz. Neyse sonuçta seçim sizin.

Oyuna arkadaşlarınızın işlettiği handa başlıyorsunuz. Burda para vermeden yiyip yatabilirsiniz. Masaya oturun (sit) ve Abdullah'a Sultan, news, Emir ve Raseir'i sorun.(Ask about Sultan vs vs) Raseir emirinin devrildiğini öğreniyorsunuz. Ayağa kalkıp dışarı çıkın.(Stand)

Dışarda Ali Chica adlı bir tüccar size bir şeyler satmaya çalışıyor. Bu herif önünden geçtiğinizde size saçma sapan şeyler satmaya çalışıyor ama aslında sadece bir harita ve bir pusula satıyor. İnventory'nize bakarak görebileceğiniz gibi elinizde önceki oyundan kalan 150 altın, hırsızlık aletleriniz biraz yemeğiniz ve suyunuz var. Ancak burda alışveriş dinarla yapılıyor. Aşağıdaki kapıdan dışarı çıkın. Burda bir saurus ahırı var. İkinci gün bir saurus sahibi olabilirsiniz. Aşağıya doğru gidin. Muhafız eğer hazırlıksız çöle giderseniz öleceğinizi söylüyor ama boşverin ve gidin. Çölde üç ekran sağa gidin tabii bu arada herhalde saldırıya uğrarsanız. Kimse saldırmazsa ekranın en ucunda biraz bekleyin. Muhtemelen bir bedevi size saldırır. Bedevi üstünüze gelirken üstüne bir bıçak atın.(Throw Dagger) Kursorunuz bir artıya dönüşecek. Bedevi'nin geleceği yeri çabukça hesaplayın ve atın. Eğer kafasından vurabilirseniz bıçak öldürücüdür ama throwing'iniz az olduğundan muhtemelen bedeviyi bile vuramazsanız. Neyse sizde savaşırsınız. (Fight) Ha savaşa girmeden arcade level'ı easy yapın. Oyun biraz yükleyecek ve savaş ekranı çıkacak. Burda nümerik klavyeden savaşın.

7-sola 8-Ortadan 9-sağdan hücum
4-sola 5-ortada 6-sağda blok yapma
1-sola 2-geriye 3-sağa çekilme

(hırsızın kalkanı olmadığından blok yapma yeteneği yoktur)

Bedevi'yle savaşırken 8'le ara vermeden saldırın birazdan ölür. sonra üstünü arayın.(Search body) Muhtemelen birkaç dinar bulursunuz. Ayrıca bıçağınızı unutmayın. (Get Dagger) Eğer karşınıza bedevi değilde akrep yada dinazor çıkarsa şehire doğru kaçın (Escape) sonra tekrar gelin ve bedeviyi öldürüp şehre dönün. Eğer susarsanız (Durup dururken su yada çölle ilgili bir yazı çıkarsa) su için. (Drink Water) Bu arada muhafız'a kervan'ı sorun. (Ask about caravan) On altı gün sonra Raseir'e bir kervan varmış. Neyse içeri girip Ali Chica'dan Harita'yı ve pusulayı satın alın. (Buy map, buy compass) İyi hoşta o 150 altını netcez diyorsanız Ali Chica'ya Money Changer'ı sorun. Ellinize bir kağıt kalem alın ve yolun tarifini yazın. Tarife uyarak Money Changer'e gidin. Ona paranızı değiştirin.(Change Money) tabii bu değişim sırasında dinarzad gerekli komisyonunu alıyor. Şimdi haritanıza bakın (CTRL + R) Haritanızda dört meydan var öncelikle soldaki meydan gidin.(Mouse'un okunu oraya götürüp fighters plaza yazısı çıkınca clickleyin) Meydan'ın bir tarafında guild hall diğer tarafında weapon shop ve bir kaç satıcı var.

Önce Guild hall'a gidin kapının önündeki aslan adamla konuşun (Talk Rakeesh) Sonra kapıdan girin. İçerdeki kadın zayıf da görünse onu kolay kolay yenemezsiniz. Açık kapıdan girerek alıştırma yapabilirsiniz. Uhura iyi bis savaşçıdır ama esas problem onunla savaşta staminanızın çok çabuk bitmesi. Onun için fazla hareket yapmayın ve o saldırı pozisyonuna geçince saldırın. Yine de onu kolay kolay yenemezsiniz. Ayrıca burda sağdaki defteri imzalayın. (Sign Book) Birde burda iş ilanları var tahtanın yanına gidip sağ button'la üstüne kliklerseniz burdaki ilanlara bakabilirsiniz. Bütün ilanları sırayla okuyun sonra burdan çıkın ve satıcılardan bir tulum ve bir torba alın. (Soldan Buy Waterskin sağdan Buy Cloth Bag) Haritanızdan Foun-

Quest2

tain Plaza'ya gidin. (Ortadaki) Burda bir bölümde magic shop diğer tarafta apothecary var. Haritanızda meydanın üst tarafına kliklerseniz Magic shop'un yanına gelirsiniz. (Haa haritanız sadece caddelerde ve meydanlarda çalışır) İçeri girmeden yandaki satıcıdan bir lamba satın alın. Satıcılarla hep pazarlık edin. (Bargain about lamp) Suyunuzu da doldurun (Fill Waterskin) Magic Shop'taki herif sinir bozucudur ama yararlıdır. Ona büyüyü sorun. (Ask about magic) size Aziza ve Astrologer'dan bahsedecek. Dışarı çıkıp bir ekran aşağı inin. Burda sağdaki satıcılardan yiyecek, soldakinden çömlek alabilirsiniz. Çömlek işinize yaramaz yiyeceğede şimdilik ihtiyacınız yok. Siz Apothecary'ye girin. Burası eczane gibi bir yer. Burdan çeşitli haplar alabilirsiniz.

Vigor pill : Yorulunca azalan staminanızı yeniler.
Healing pill : Savaşta azalan Health pointinizi yeniler.
Poison cure pill: Akrebin zehirinden etkilenmenizi engeller.
Mana pill : Magic Point'inizi yeniler. (Wizard için)

Aslında bir seferde üç hap alırsınız, fiyatlarını da "Ask about Pills" ile öğrenebilirsiniz. Ancak pazarlıkla aynı fiyata dört hap alırsınız. Biraz vigor ve healing pill alın lazım olur. (Bargain about healing pill, bargain about vigor pill) Adama birde ödülleri sorun. (Ask about Reward) Ghoul Claw ve scorpion tail'e ödül verdiğini öğreniyoruz. Bu günlük bu kadar iş yeter. Haritadan hana gidin (Katta's tail inn) oturunca yemeğiniz gelir. (Sit, Eat, Stand) yatağınız Shameen'in arkasındaki duvarın orası. İçeri girip sabaha kadar uyuyun. (Until Dawn)

Sabahleyin oturup kahvaltı edin. Kahvaltıdan sonra Shameen size Shema'nın dansedeceğini söylüyor. (Sit,eat, Stand) Sonra dışarı çıkıp saurus ahırına gidin. Burda adamın biri size saurus satmaya çalışıyor fikir iyi ama buy saurus dediğinizde fiyat olarak elli dinar istiyor. Beş dinara inene kadar "No" yazın. Sonra "Yes" yazın çünkü daha fazla inmiyor.

Şimdi şehre geri girin ve Guild Hall'a gidip savaşın. Dışarı çıkmayıp bir vigor pill alın (Get vigor pill) ve bir daha savaşın. Sonra dışarı çıkın burda bir ip cambazı var. Cambaz ipte yürüyecek bir kahraman arıyor. Eğer yürürseniz bir dinarınıza beş dinar veriyor. Bir hap daha alın. (Get Vigor pill) Sonra adama bir dinar verip cambazlığa başlayın. (Give Dinar) Önce o ipte yürüyor sonra sizin aynı şeyi yapmanızı istiyor. Platforma tırmanın (Climb) Burda sol kursorla ilerler sağ kursorla yerinizde sabitlersiniz. Eğer adamınız adımı atarken tereddüt ediyorsa hemen sağ kursorla sabitleyin, Sonra yeniden deneyin. İlk seferde muhtemelen düşersiniz. Adama tekrar para ve yine deneyin. Üç kez karşıya yürü- nce adam başka bahse girmiyor ama bu arada agility'niz epeyce artıyor. Ona ayrıca hırsızları da sorun. (Ask about Thieves) Bu konuyla Money Changer'ın ilgilendiğini söylüyor. Magic Shop'a gidin. Adam size sihirli bir ipten bahsediyor pahalı da olsa alın. (Bargain for rope) Burdan Money Changer'a gidin ve ona hırsızların işaretini yapın. (Make Sign) Böylece sizin bir hırsız olduğunuzu anlıyor ve yarın akşam size bir iş verebileceğini söylüyor ayrıca yanınızda biraz yağ getirmenizi söylüyor. Sonra dışarı çıkıp Apothecary'ye gidin ve vigor pill alın. (Bargain for vigor pill) Tabii yağı da unutmayın (Buy Oil) ve dışarı çıkın.

Akşama kadar boşsunuz. Gidip akşama kadar yatın. Akşam kalkınca oturup Shema'yı seyredin. (Sit) Sonra kalkıp saurus ahırına gidin ahır kapısını açıp saurus'a binin. (Open Gate) Muhafız büyük ihtimalle size bir dervişten bahseder Ve Oasis'te oturduğunu söyler. Oasis'i sorun ve yerini öğrenin. (Ask about Oasis) Bir ekran aşağı inin oyunu save'leyin ve sola doğru gidin. Yolda karşınıza birileri çıkarsa saurusunuz sizi sırtından atıp kaçar. Ayağa kalkınca düşmanınıza hemen bir bıçak atın (Throw dagger) sonra savaşın. (fight) Savaştan sonra bıçaklarınızı unutmayın.(Get Dagger) Oyunda akrepler, bedeviler, çakal adamlar, iskeletler, dinazorlar gibi çeşitli düşmanlar var. Bedevilerin ve çakal adamların üstünü ararsanız para bulursunuz. İskeletlerin (Ghoul) pençelerini (Claw) ve akreplerin (scorpion) kuyruklarını alın (Tail) bunları Apothecary'ye satarsınız. Düşman ne olursa olsun ara vermeden saldırın yalnızca terror saurusa karşı dikkatli olun çok hızlıdır Çakal adamlarda dört yada beş kişi olarak saldırırlar dolayısıyla muhtemelen staminanız hepsine birden yetmez, eğer yenilmek üzereyseniz hemen kaçın. Tabii siz kaçarken düşmanınız da peşinizden geliyor. Düşmanınız sizi özel bir ekrana kadar takip eder. (Örneğin şehrin gözüktüğü ekran) En iyisi bir ekran kaçtıktan sonra bir hap alın ve yeniden döğüşün sonuçta elbet kazanırsınız. Saurus ne oldu diyorsanız savaştığınız ekrana geri geldiğinizde onu bulabilirsiniz. Siz dağ eteklerinden sola doğru gitmeye devam edin sonunda dağ kenarındaki yuvasında uyuyan bir Griffin'le karşılaşacaksınız. Griffin (Yarı kartal yarı kuş garip bir yaratık) biraz yukarda taşların içinde bir yuva yapmış. Madem yuva yukarda oraya tırmanalım. Taşlara tırmanmak imkansız olduğundan yukarı ipinizle çıkın. (Use Rope) Eveet ipiniz tipik bir hint fakiri ipi olarak davranıyor. Yukarı kursorla yukarı tırmanın ve yuvaya bir de şimdi bakın. (Look Nest) Bu arada fazla tırmanıp ipten aşağı düşmeyin. Yuvadan ne alabiliriz derseniz bir tüy fena olmaz. (Get Feather)

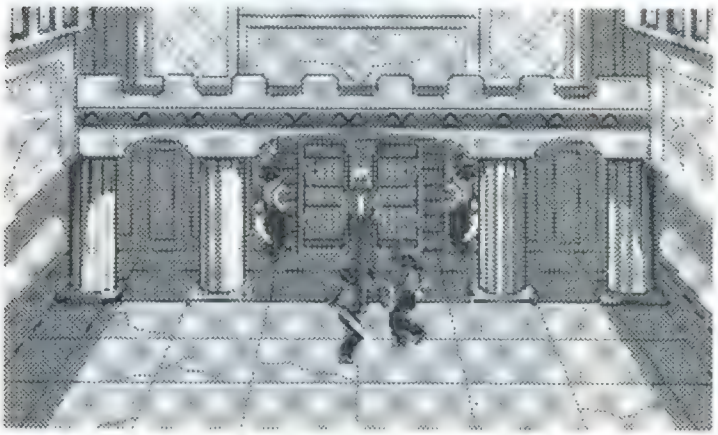
Ortadoğu'nun en büyük PENTAGRAM hayranı favori grubuna tapınmaya hazırlanıyor.

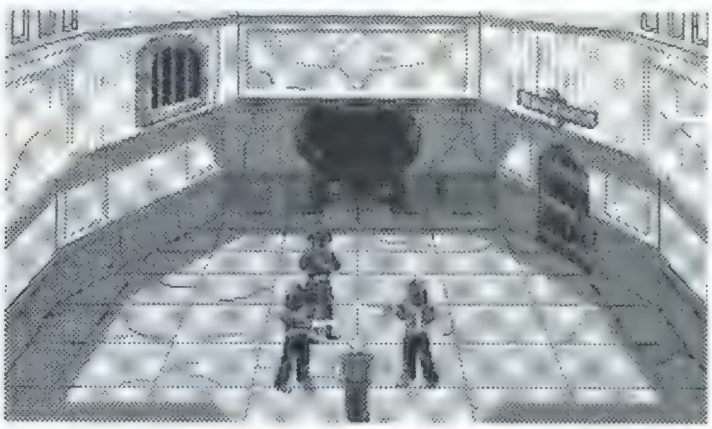
Bak güzelim, sabaha ikimiz de ölmüş olacağız, niye inat ediyorsun ki, bu son fırsatımız!

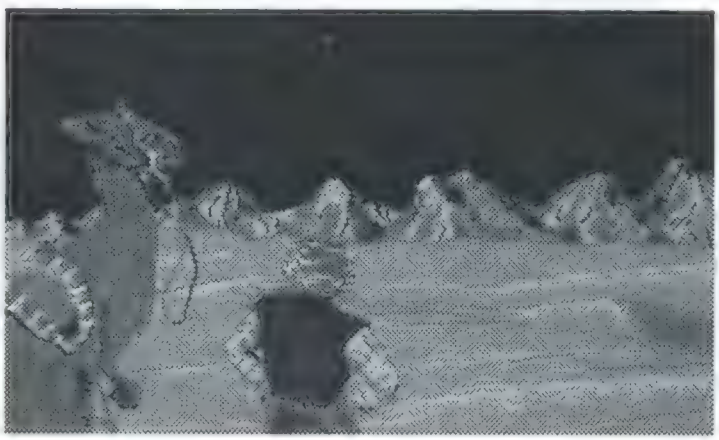
Cazibeniz sarayın muhafızlarına sakınız, çünkü onlar hadım edilmiş, siz iyisini çaktırmadan kaçmaya çalışın.

I'm a lone, lonesome cowboy

Aynen aşağı inin ipi adam kendiliğinden alıyor. Bu tüy elbet bir gün işinize yarar. Biraz pislik yapın yuvadan biraz uzaklaşıp ona bir bıçak atıp uyandırın. (Throw Dagger) Tekrar sağa şehre doğru yola çıkın. Bu arada muhtemelen Saurusunuzada rastlarsınız. Rastlarsanız ona doğru gidip üstüne binin. (Mount) "Go home" yazarsanız saurus sizi şehrin göründüğü ekrana götürür. bir ekran yukarı gidip saurus ahırına gelin ve saurustan inip (dismount) hana gidin. vakit epeyce geç olmuştur sabaha kadar yatıp dinlenin.
Ali Chica'ya Astrologer'ı ve Aziza'yı sorun. Size yerlerini tarif edecektir. Bu tarifleri bir tarafa yazın sonra Guild Hall'a gidip biraz savaşın. Dışarı çıkın ve haritadan tarif edilen yerleri bulun. Örneğin Astrologer sağ alt köşededir. Sonra Palace Plaza ya gidin. Burda bir şey satın alamadığınız satıcılar ve giremediğiniz saray var Burdan çıkıp Astrologer'a gidin. (Astrologer'a burdan gitmek daha kolaydır) Adam sizi önce başkasına benzetiyor ona geleceğinizi sorun. (Ask about Future) Geçmişinizi anlattıktan sonra (Tell about past) yarın gelmenizi söylüyor. Burdan çıkın ve haritanıza bakıp Aziza'nın yerini tahmin edin. Size tam yerini anlatmam zor ama buraya Fountain plaza'dan daha kolay gidersiniz. Aziza'nın kapısında koca bir göz var. Kapıya yaklaşıp tıklatın. (Knock Door) Adınızı yazın. Sonraki soruların cevapları sırayla Keapon Laffin, Air Ve Aziza'dır. İçerde masanın oraya gidince otomatikman oturursunuz. Nazik davranıp çayı reddetmeyin. (Yes) Burda yapıcak başka işiniz yok "Farewell" yazıp dışarı çıkın.Sonra hana gidin yemek yiyip yatın. (Sit, Eat, Stand) Akşamleyin kalktığınızda ortadaki masada iki kişi oturuyor olacak. Biri ozan diğeri de tercümanı. Masanıza oturun. (Sit) ve Ömer'in şiirini okumurken onu dinleyin. Elementallerle savaşacağınızı sonra karanlık bir tapınağa gideceğinizi falan söylüyor. İyice tıkının sonra kalkıp (Order meal, eat, Stand) Ozana sultanı shapeir ve raseir'i sorun sonra handan çıkın.
Eveet ilk hırsızlığımızı bu akşam yapıcaz. Money changer'a gidip "işi" sorun. (Ask about job) Şehirdeki evlerden birinin kapısı ev halkı eğlenceye gittiği için kapı sürgüsüz olacakmış. (Şehirde normalde bütün kapılar sürgülüdür kilidi açsanız da sürgüyü açamadığınızdan evi soyamazsınız) Gece yarısı evin civarında olursanız içerden kendisi içinde gümüş çaydanlığı almanızı istiyor ve evin yerini tarif ediyor. Şehirde bütün sokakların bir ismi vardır sokakta bir sapağa gelince "Look" derseniz adını öğrenirsiniz. Tabii siz sokakların adını bilmiyorsunuz. Farketmez Gates Plaza'ya gelin ve burdan yukarı doğru gidin. Önünüze ilk çıkan sapaktan sağa sapın. Sonra karşınıza çıkacak yoldan sola ve sonra tekrar sağa sapın. Dikkat edin sağa sapmak demek sola yada düz gidebileceğiniz halde sağdaki caddeye gitmektir. Yol sadece sağa dönüyorsa aynı caddede gidiyorsunuz demektir o zaman sapmış olmazsınız. Şimdi biz aptalmıyız ki iki saattir bunu anlatıyorsun derseniz bu işi önce bende yaptım onun için uyarıyım dedim. Her neyse doğru gittiyseniz üstünde kandil yanan bir kapının yanındasınızdır Oyunu save'leyin. Eveet önce "Stealth" yazın ki adamınız sessiz yürümeye başlasın. Kilidi açıp (Pick lock) içeri girin. Evvet işte evin içindesiniz. En ufak bir ses yaparsanız yakalanabilirsiniz. İşte beni hırsızlığa çekende bu heyecan ister fighter olun ister wizard bir evi soyarken yaşadığınız heyecanı hayatta yaşayamazsınız. Hı? Ne? Ben hırsız mıyım? Ben? Yok canım... Elli bin lira mı? Valla billa ben değildim. Ben o arada marketten deterjan şey ediyordum. Deterjanı ne mi yapıcam? Naapiyim öyle ortada duruyodu dayanamdım . Elli binini geri veriyim bu iş aramızda kalsın okey? Altmış mı? Valla olmaz abi masrafları çıkarmaz. Tamam tamam altmışa anlaştık...
Neyse içerde çaydanlık rafda duruyor. Önce onu alın (Get Tea Service) Tabi bununla kalmıycaz bi de halının altına bakalım. (Look Under Rug) Orda bir gizli kapı varsa da onu açamadan kapıdan evin oğullarından biri içeri giriveriyor. "İmdaat", "Kaçın", "hayırrr valla burasını kendi evim sandıydım" gibi şeylere gerek yok çünkü herif sarhoşluktan sizi farketmiyor. İyi de ya başkası gelirse? Sonra düşünürüz. Siz gizli kapıyı açın (Open Trapdoor) vee hıhıhahaa işte biri daha kapıda. Nereye saklanabiliriz? Ahha dolap! Önce halıyı tekrar örtün yoksa gelen halıyı farkediyor ve yakalanıyorsunuz. (Unroll Rug) Sonra hemen dolaba gidip içeri saklanın. (Open Cupboard, Hide) Hadi gene kurtuldunuz. Ortalık sakinleştikten sonra önce çok ses yapan menteşeleri yağlıyın. (Oil Hinges) ve yeniden halıya gidin (Roll Rug) ve içerdeki sandığı açın (Unlock Chest) ve içindeki paraları alın. (Get Dinar) Bu arada evin son oğlu da geliyor. İşin beteri adamın bir asker olması ve bu gün bir hırsıza yaptıkları işkenceden bahsetmesi. Yo yo ben elimi falan kaybetmek istemiyorum hemen saklanın. (Unroll rug, Open Cupboard, Hide) Gene atlattık. Kapıdan dışarı çıkın. Eh artık epey geç oldu direk hana gidin ve yatın.
Sabah kalkın ve kahvaltınızı edin. Dışarı çıkarken Shameen hanın dışında bir ateş elementali görüldüğünü söylüyor. Guild Hall'daki günlük savaşınızı yaptıktan sonra Enchantress Aziza'ya gidin ve oturduktan sonra ona elementalleri, ateşi, karşı elemanları ve kapları sorun. (Elementals, Fire Elemental, Contrary elements, containers) Aziza size bunlar hakkında bilgi verecektir. Kalkın (Farewell) ve Apothecary'ye gidin. Eğer elinde claw yada Tail varsa bunları satın (Sell Tail, Sell Claw) sonra ona sırayla fire elemental'ı, Fire'ı ve incense'i sorun. İnsence sayesinde onu açık meydandan kapalı caddelere getirebilirsiniz. Bu arada hazır gelmişken bir kaç hapta alın. Karşı elemental olarak su lazım, meydandaki havuzdan doldurun. (Fill Waterskin) Ateşi neyin içine hapsedicez derseniz lambayı kullanabiliriz. Tabii ateş daha ortada yok. Astrologer'a gidip geleceğiniz neymiş öğrenin. (Ask about Future) Şimdi isterseniz çölde biraz avlanın, isterseniz Guild Hall'da çalışın, isterseniz direk yatıp uyuyun.
Beşinci gün sabahı kalktığınızda kahvaltıdan sonra dışarı çıkın. Fire elemental dışarda olacak. Ona biraz yaklaşıp incense'i kullanın. (Use İncense) Önce biraz yanacaksınız, sonra yukarıya caddeye doğru gidin. Caddededе İncense'iniz bitene kadar gidin. Fire Elementalı yaklaşınca onu suyla söndürün. (Throw Water) Evet işte fırsat onu hemen yakalayın. (Use Lamp) Şimdi sihirli bir lambamız var.
Tekrar Gates Plaza'ya gidin. Burdan Money Changer'a gidin ve ona çaydanlığı gönderin. (Show Tea Service) Biraz pazarlıkla onu satın. (Bargain for Tea Service, Sell Tea Service) Size ayrıca demircinin kasasından bahsediyor. (Ask

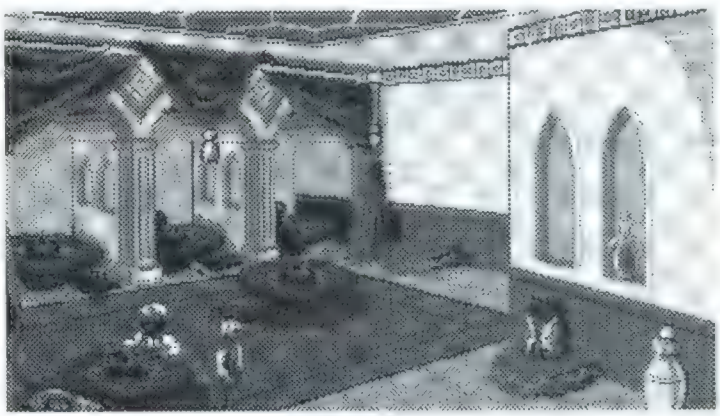






Arap komutandan yediğiniz tokatları sineye çekebilecekmisiniz caba (üstte) Kervanınız çölde bedeviler tarafından pusuya düşürülmek üzere, kahramanlığınızı göstermenin tam sırası (sağda)

About Job, Ask About anvil)
Fighters Plaza'ya gidin ve içeri girin. Bu aşırı dost ayıyla bir bilek güreşi yapın. (wrestle with man, bet) Oyun size kontrolleri verecektir buna uyarak onu yenmeye çalışın. Yenip yenmemeniz çokta önemli değil. Eğer yenerseniz ondan körüğünü isteyin. (Ask about anvil, Get Bellows) Burdan çıkın ve akşama kadar ne yaparsanız yapın. Akşam handa yemek yedikten sonra yine silah dükkanına gidin. Kapıyı açın (Pick Lock) biri gelirse yakalanmamak için kapıyı kapatın (Close Door) ve örsü itin. (Move Anvil) İtemediniz mi? Biraz yağlayıp yeniden deneyin. (Oil Anvil, Move Anvil. Alttaki kapağı ve içindeki kasayı açın, içindeki parayı alın. (Open Trapdoor, Unlock Chest) Eğer demirciyi yenemediyseniz ipi kullanarak yukarı çıkın ve körüğü alın. (Use Rope, Get Bellows) Sonra kapıyı açıp dışarı çıkın. (Open door)
Şimdi ben bu körüğü napıcam derseniz bir sierrada böyle saçma sapan sorular sormayın derim göreceksiniz işe yarıyacak. Şimdi yedinci gün sabaha kadar hiç bir işiniz yok serbestsiniz. Sabahleyin karşınıza bir dilenci çıkarsa ona para verebilirsiniz. Sonra Guild Hall'a gidin ve Fire'ı hallettiğiniz için elli dinar ödül alın. Bu günde işiniz yok.
Sekizinci günün sabahı kahvaltıda Shema size Air Elemental'dan bahsedecektir. Shameen'de o akşam Shema'nın dansedeceğini söyleyecektir. Aziza'ya gidin ve Air Elemental'ı sorun. Kalkın ve Magic Shop'a gidin Air Elemental'ı onada sorun. Size gerekli ip uçlarını veriyor: Bir körük ve toprak. Dışarı çıkın, dışardaki çiçekçiye toprağı sorun (Earth) ve bir tas toprak alın. (Get Earth) Evet hazırız şimdi saraya gidin, burda meydanın hangi tarafındaysa oraya gidin ve ona toprak atın. (Throw Pot) Artıyı en üstteki siyahlığa hedefleyin ve atın. Toprağa bağlı kalan havayı durdurdunuz. Şimdi körüğü kullanarak onu hapsedin. (Use Bellows) İşte bu da bitti.
Şimdi onbirinci gün akşama kadar serbestsiniz. (Yalnız bu akşam Shema'yı seyredin) Sizi boş bıraktığım zaman ya Guild Hall'da çalışın, ya da çölde ava çıkın. Suyunuz bitince çeşmeye gidin doldurun, haplarınız biterse yenisini alın, aldığınız claw ve tailleri satın, yemeğiniz biterse çeşmenin yanından "Buy Ration"la alın ve oyunu sık sık save'leyin. Bunları yazmıyorum çünkü oyun Adventure olduğu kadar bir FRP de ve savaşmazsanız da yeteneklerniz gelişmez. Akşam hana uğramak zorunda da değilsiniz yorgunluğunuzu haplarla açlığınızı yanınızdaki yemeklerle giderebilirsiniz. Yalnız gerekli zamanlarda dediğim yerlerde olun.
Onbirinci akşam Ozan yine gelecek ve sizede havayı hallettiğiniz için ödülünüzü verecek. Onikinci sabahsa Toprak ortaya çıkacak. Aziza'ya gidip toprağı sorun. (Earth Elemental) Sonra Apothecary'ye gidin ve ona da aynı soruyu sorun. Ondan yanma tozunu alın (Buy powder of burning, yes) sonra Fighters Plaza'ya gidin ve caddelerden birinde biraz yürüyün aniden karşınıza çıkacaktır. Ona tozu atın (Throw Powder) ve yere düşünce onu yerden toplayın. (Get Earth) Sonra ahıra gidin. Muhafız dervişin size ona uğramanızı istediğiniz söyleyecek. Derviş şehir görüntüsünden beş ekran güneyde üç ekran doğudadır. Pusulanızı kullanarak onu bulun. (Birileri saldırırsa onunla savaşın, ekrandan çıkın ve geri gelin. Saurus'a yaklaşınca adamınız ona binecektir) Vahaya varınca saurustan inip (dismount) dervişi dinleyin ve ona bir iki soru sorun. (Ask About beast, Ask about Where) Saurusa binip "go home" yazın ve burda üç ekran güneye beş ekran batıya gidin. Burda kafesin içinde bir canavar var. Kafesin mümkün olduğu kadar uzağından dolaşıp önüne gelin ve canavara su verin. (Give Water) Sonra şehre dönün ve yatın.
Ertesi sabah Apothecary'ye gidin ve ona Dispel Potion'ı sorun. Bir Griffin tüyü ve bilmemne meyvasına ihtiyacı olduğunu söylüyor. Meyveyi sorunca (Fruit) Bunu Aziza'nın bileceğini söylüyor. Aziza'ya gidip aynı soruyu ona da sorun. (Ask About Fruit) onu iyice dinleyin ve saurusunuza atlayıp şehir görüntüsünde sağa doru epeyce gidin. İşte burda garip bir ağaç var. Saurus'tan inin. (Dismount) Sırayla yazdıklarımı yazın. "Give Water, Tell About Yourself, Give Earth, Tell About Earth Elemental, Kiss Tree, Tell about Julanar" İşte şimdi meyvemiz da var. Apothecary'ye gidip Dispel potion'ı alın. (Get Dispel Potion) Birde kurbanın saçı lazım. Yeniden canavara gidin ona yemek verin, (Give Food) ve bir tüy koparın (Get Feather) Şimdi solüsyonu ona verin. (Give Dispel Potion) Yaratık bir insana dönüşüyor ve size onu bu hale getiren Ad Avis'ten sakınmanızı söylerek kayboluyor. Gidin ve bunu Derviş'e anlatın. (Tell About Beast) Sonra gidip yatın.
Ondördüncü gün sabah Water Elemental ortaya çıkıyor. Aziza'ya gidip Su hakkında bilgi alın. (Water Elemental) Fountain Plaza'ya gidin çeşme'nin başında onu göreceksiniz. Onu çeşmeden uzaklaştırıp içinde su olan başka bir şeye hapsetmeliyiz. Önce tulumu yere koyun (Use Waterskin) sonra havayı kullanıp onu uzaklaştırın. (Use Bellows) Yapacak işimiz kalmadı.
Şimdiye kadar yeteneklerinizinde gelişmiş olması lazım. Birde bu arada Shema Kervanla Raseir'e gideceğinizi duyduğunu ve kardeşini de aramanızı istiyor. Ona kardeşini sorun. (Ask About Sharaf) Yanınıza yedek su tulumu ve epeyce hap almayı unutmayın. (Onbeş vigor beş altı healing pill yeter) Fazla yükünüz varsa bellows'u bırakın. (Drop Bellows) On beşinci gün Palace Plaza'daki mücevherciye gidin ve iğneyi sorun. (Ask about Pin) İşte size 500 dinarlık bir hediye. Guild Hall'a giderek Uhura'yla savaşın ve onu yenin. Onaltıncı gün Aziza'ya gidin. Saurusunuzun aslında kaybolan Emir olduğunu öğreniyorsunuz. Yine Guild Hall'da bu sefer de Rakeesh'i yenin. Aynı akşam ozan hana geliyor ve kalan ödüllerinizi de veriyor. O gece de yatın. Sabaha karşı Shameen sizi uyandırıyor ve Sultanın hediyesi yeni saurusunuzla kervana katılıyorsunuz. Tabii bütün satıcılar sizi uğurluyor. (Ühü... Gözlerim yaşardı)
Yolda saldıran birkaç yüz bedeviyi de halledince (korkmayın siz savaşmıyorsunuz) Raseir'e rahatça varıyorsunuz.
Eveet işte karşınızda Raseir. Kapıdan girince çok hoş bir karşılama partisiyle karşılaşıyorsunuz. (O kadar hoş ki tokat yemiş gibi oluyorsunuz) Haa burda bi de vize taşımak zorundasınız karşılama partisinde vizenizi alıyorsunuz. Hemen yanınızdaki hana girin. İçersi o kadar rezil ki insan gerçekten etrafı toparlamak istiyor. Sizi masasına davet eden beyi reddetmeyin ve oturun. (Sit) Bir içki isteyin (sling) ama içmeyin çünkü ilaçlı. Ona bir şey sorun örneğin Ask about Emir. Senyor Ferrari akşama kadar düşünmek istiyor. Kalkın ve şehirde akşama kadar dolaşın. (Yalnız dikkat edin hava kararmadan geri gelin gece sokağa



Bu yaratığı alt etmek için bayağı uğraşmanız gerekebilir. (üstte) Ekmek elden, su gölden, arkadaşlarınızın hanında istediğiniz kadar kalabilirsiniz ama unutmayın, sizi bekleyen bir sürü önemli göreviniz var, onun için rakı kadehinizi bırakıp bir an önce yola koyulsanız iyi olur. (solda)

çıkma yasağı var) Akşam masaya oturun (sit) ve Senyor Ferrari'nin davet ettiği adama parasını ödeyip (Pay) ona bir iki şey sorun. (Water, someone, fountain, prophecy) sonra Ferrari'ye Emiri sorun (Ask Ferrari about emir) ve ona işareti yapın. (make Sign) Size yarın bir iş vereceğini söylüyor. Sabaha kadar yatın sonra handan çıkıp yukarı yürüyerek meydana çıkın. Bir ekran aşağı inin. Dün konuştuğunuz Ugarte su çaldığı için tutuklanıyor ve sizde birşey yapamıyorsunuz. Askerler gidince geldiğiniz yoldan geri gidin. Yolda bir kadın sizi çağırıyor arkasından gidin ve elbisenizi almak isteyen kıza önce şunları sorun: (Khaveen, Marrying, Ad Avis, Power, Harem) sonra yedek elbiselerinizi verin. (Change Clothes) Elbiselerinizi giyerken kıza bakmayın bakiyim. Ona visenizi de verin (give visa) o da size aynasını veriyor. Sonra yine akşama kadar oyalanın. (Yalnız sakın şehirden çıkmayın) Akşam hana girin ve oturun. (Sit) Senyor Ferrari bir kuşu çalmanızı istiyor. Dışarı çıkın. Nöbetçiler problem çıkarırsa "Make Sign"la onları idare edebilirsiniz. Yine yukarı kuru çeşmeye gidin. Sağdaki pencere açık. Save'lemeyi unutmayın. İpi kullanın ve içeri girin. (Use Rope) İçerde çok sessiz olun. (Stealth) Yavaş yavaş soldaki dolaba doğru gidin. Bir ses olursa hemen eğilin. (Hide) heyecandan geberiyorsunuz ama dolaba varıyorsunuz. Dolabı yağlayın (Oil Cupboard) sonra kapıyı açın ve kuşu alın. Kapıyı yeniden kapayın. (Open Cupboard, Get Bird, Close Cupboard) sonra geri gidin. Kanepeye yaklaşınca adamınız pencereye tırmanıyor ve korkunç bir taklayla aşağı atlıyorsunuz. Hana dönün ve oturun. Ne yazık ki o kuş bir taklitmiş. Ferrariyle işiniz buraya kadar. Gidip yatın ve sabah kapıdan çıkarak tutuklanın.

Evveet işte şimdide hapistesiniz. Yanınızdaki kedide Shema'nın kardeşi. Ona kendinizi anlatın ve kanıt olarak elinizdeki iğneyi gösterin. (Tell About Yourself, Show Pin) Diğer eşyalarınız elinizden alınmış. Kapıyı iğneyle açın. (Use Pin) Sharaf bir gizli geçidi açıyor eşyalarınızı alıp (Get Stuff) geçitten dışarı çıkın. (Go)

Sharaf geçitten çıkarken yarın gece bir ihtilal olduğunu söylüyor ve sizi bir yol ayrımında bırakıyor. Sola dönün ve bir süre gidin. Önünüze Ad Avis çıkıyor ve sizi ipnotize ediyor. Sonra soluğu iblisin tapınağının önünde alıyorsunuz. Kapıda bir akrep ve bir ejder resmi var. Ay ışığı araya gelince kapı açılacak yalnız ay ışığı kapıya gelmiyor ve kapıda açılmıyor. Aynayı kullanıp bu sorunu halledin. (Use Mirror) İçerde lambayı kullanın (Use Lamp) ve ortalığa biraz ışık saçın. Oyunu save'leyin ve sola doğru gidin. Burda bir ırmaktan kütükler geliyor. Kütük önünüze gelirken kütüğe atlayın (Jump) ve şelalenin önündeki toprak parçasına yaklaşınca geri atlayın. (Jump) İyide ordaki delik sizi kendine çekiyor. Vakumdan kurtulunca taşları yıkarak delikten kurtulun. (Use Toolkit) Sonra taş merdivenlerden yukarı çıkın ve şelalenin arkasına sağa doğru gidin. Ordaki ışık gelen yerden girin burası ateş odası. Gitmeniz gereken yoldaki gayzerlerden ateş püskürüyor. Önce üstünüze su dökün (Use Water) sonra biraz bekleyin. Önünüzdeki altı yedi gayzer patlayınca sizde yürümeye başlayın ama sakın patlayan gayzerlerin yanına yaklaşmayın toprak yoldanda çıkmayın. Eğer üstünüzdeki su kurursa yeniden ıslanın. Burayı da geçince önce kenara yaklaşın sonra ipie aşağı inin. (Use Rope) Kapıya yaklaşınca sorulan sorunun cevabı "Suleiman"dır. Sonraki odada hazinelerle hiç uğraşamayın çünkü hepsi tuzak. Sonraki kapıyı açın ve içeri girin. İşte iblisin heykeli burda. Önce birer hap alın ve heykele doğru gidin. Tam heykeli alıcakken Ad Avis çıkıp heykeli elinizden alıyor ve kapıyı da kapıyor. Ayılınca aşağı inin ve ekranın altına doğru gidin. Burda bir yüzük var yüzüğü alın. (Get Ring) Cinden üç istek hakkınız var. Önce Wish for Throwing ve Wish for Agility yazarak bu iki yeteneğinizi arttırın. Sonra Wish for Teleport ile Raseir sarayına gidin. Burda Sharaf isyanın bi-

razdan başlıyacağını söylüyor. Ve gölgelerin arasında kayboluyor. Vaktiniz epeyce az çabuk alın.

Burda save'leyip ekranın sağ köşesinden aşağı inin ve hemen "Use Rope" ile ipi kullanın. İpten tırmanın ve sola doğru gidin. (Adamınız ipi kendisi alır) Önce save'leyin. İçerde kızlar size epeyce laf atıyorlar ama ne yazık ki başka bir şey yapmıyorlar. (Fazla azmayın daha oyunu bitirmediniz) Kontrol size geçince tüm hızınızla kapıdan çıkın geç kalmayın yoksa bir muhafız sizi yakalar. Dışarda hemen masanın arkasına geçin. Bu arada kızlar bir muhafızı oyalıyorlar. Ayakta dolaşan nöbetçi ekrandan çıkınca öteki masanın arkasına gidin. Aynı adam ekrana girip yeniden çıkınca tekrar hareketlenip balkona ulaşın.

Artık oyunun sonundayız. Önce oyunu save'leyin. Karşıda Ad Avis İblisi dünyaya getirecek büyüyü yapıyor. İpi karşı balkona atın. (Use Rope) Bu aynen ikinci gün yaptığınız cambazlığa benziyor. Fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Karşıya geçince ipin büyüsü bitiyor ve aşağı düşüyor. Hemen bir bıçak atıp (Throw Dagger) daha yanmamış mumlardan birini düşürün. Şimdi herifin büyüsünü bozduk işte. Çok sinirlenip size bir büyü gönderiyor. Hemen eğilin. (aşağı kursor) Büyüden sonra tekrar kalkın. Yukarı Kursor) Sağa doğru ilk adımınızda bir büyü daha geliyor eğilerek bunu da atlatın sonra sağa doğru ilerleyin. Büyücü bir laf ederse hemen arkadan büyü gelecek demektir. Hemen eğilin ve bu şekilde sağdaki sütuna gelin. Oraya gelince herife iki bıçak atın. İkincisinde büyücü aşağı düşüyor. Sonra demo olarak yeni emiri halledip aşağı iniyor elinizdeki water elemental'le şehre yeniden suyu veriyor ve oraya gelen Abdullah ve sihirli halısıyla Shapeir'e dönüyorsunuz. Hadi sonrasını anlatmıyim yalnız Hero's Quest III'ün haberinin verildiğini söylemeliyim. Bu arada bu karakterinizi orda kullanmak için save'liyorsunuz. Eveet bu oyunda bitti. Yorum gerekirse elbette bir Larry olmasa da iyi bir sierra. Bir dezavantajı disket sayısı diğeri yüklemelerin uzunluğu. Kitap okumayı sevmeseniz bile bu oyunun yüklemelerinde sıkıntıdan okumaya başlıyorsunuz. Yinede Adventure seviyorsanız King's Quest V ve Space Quest IV Amigada gelene kadar oynamaya değer. (Bu oyunlar PC için geldiler ama tabii paketlerine uzaktan bakmaktan başka birşey yapamıyorsunuz).

NOT: Bu oyunun çözümü sırasında benim için dergideki printer kağıtlarını bitiren MAC'a, Üç kez bozulan sevgili adaptörüme, uyumamama yardım eden çeşitli televizyon kurumlarına, yardımı için Kaan'a ve böyle gidersem sekiz numaraya çıkacak gözlerime teşekkür ederim...

KORKUT UYGUN

Amerika'dan gizlice çıkarılmış, silahlar adı bile duyulmamış küçük bir arap ülkesinde saklanmış ve silah tüccarları tarafından satılmayı bekliyor. Tabii olayı öğrenen Amerikan hükümeti, oldukça huzursuz. Ama yapacak hiç bir şeyleri yok, tek çareleri gönüllü bir Komando'yu gizlice ülkeye sokarak sialhları imha ettirmektir bunu yaparlar fakat, giden askerden bir daha haber alınmayınca onun öldüğü veya esir düştüğü tahmin edilir, bunun üzerine özel bir vurucu tim seçilerek diğer askerin yarım bıraktığı iş tamamlamak üzere ülkeye sokulur, bu sırada önce giden askerin yaşadığı öğrenilir ve vurucu timin bir görevide onu kurtarmak olur... İşte Ocean'ın son oyunu Navy Seals'in konusu kısaca böyle, Ocean dendiği zaman benim aklıma ünlü filmlerin harika oyunlarını yapan şirket gelir. Bir süredir sessiz duran Ocean, birden Billy The Kid, Bart Simpson ve Navy Seals'la yine en iyi olduğunu kanıtladı, Navy Seals'ın filmi her ne kadar ülkemize gelmemişte olsa epey güzel bir macera filmi olacaga benziyor. Oyun ise Alıştığımız Ocean kalitesinde bir Platform, amacınız Amerika'dan çalınan silahları imha etmek tabii bu arada gözlerini kan bürümüş araplarlada uğraşmak işin cabası, oyunda yönettiğiniz ekip beş kişiden oluşuyor, biri ölünce kontrol diğerine geçiyor. Sol altta yönettiğiniz adamın resmini görebilirsiniz, onun yanındada o adamın enerjisi var, enerjinin yanında ki bomba resmi o level'da imha etmeniz gereken bomba sayısını gösteriyor, bunun üstünde bölümü tamamlamak için kalan süreniz var. En sağda o an kullandığınız silahın resmi var, yanında mermi sayısını belirten enerji, oyunda dört çeşit silah var, ilk başta tabancanız var oyun esnasında üzerinde 'Weapon' yazan sandıkları vurursanız Uzi, Alev makinası veya Bazuka bulabilirsiniz, en etkili ve güçlü silah Bazuka'dır ne yazıkki kullanım süresi çok kısa. Adamımız oldukça atletik, bir çok yere zorlanmadan tırmanabiliyor, sürünebiliyor zıplayabiliyor. Bir yere tırmanmak için altına gelip Joystiği yukarı itin, adamınız zıplayıp oraya tutunacaktır, bu durumda sağa sola ilerleyebilirsiniz, Üzerinde Amerikan bayrağı bulunan sandıklar silahlardır, bunları yoketmek için değmeniz yeterlidir. Bunu yapınca sandığın üsütünde bir saat geri saymaya başlıyor, Oyun 8 level'dan oluşmuş 6. bölümü geçtikten sonra, esir askere işkence yapıldığını görüyorsunuz, onu kurtardıktan sonra kaçmanız gerekiyor ve yanınızdaki esirle beraber Beyrut'a geliyorsunuz, Beyrut halkı sizi öldürmek için sözleşmiş gibi saldırıyorlar. Burayıda atlatırsanız. Son olarak bomba imhası ile karşılaşıyorsunuz bu seferki biraz daha zor. Unutmadan ekleyeyim Ocean her zamanki gibi oyunu fazla zor yapmış, eğer Oyununuz Trainer değilse bayağı terlemeniz gerekecek. Neyse burayıda hallettikten sonra Oyun bitiyor ve biz yine öylece kalıyoruz, Çünkü Ocean yine üşenip oyuna bir son ekran koymamış. Sadece Amerikan hükümeti tarafından tebrik edilip, yeni bir göreve hazır olmanız emrediliyor.

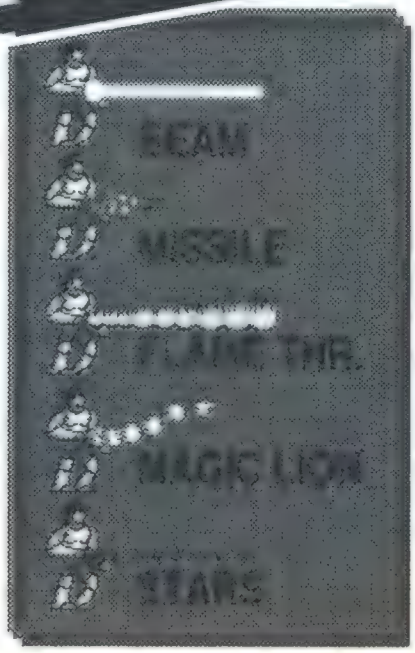
Evet Navy Seals'in açıklaması bu kadar, gerisi sizin Joystick kabiliyetinize ve Sinir Sisteminizin dayanıklılığına kalmış, Oyun tek disket ve 512K'da çalışıyor, bu günlerde oyun sıkıntısı çekiyorsanız Navy Seals'i alın ama, belli bir süre sonra sıkılabilirsiniz.

ORHAN CEVHER

54'ler sayfa 55

Switchblade

Bir süre önce STRIDER I ve II arcade makinelerinde bir fırtına gibi esmişti. Aynı zamanda Amiga oyunlarıda hazırlanan STRIDER güzel grafikleri ve yüksek oynanabilirliği ile bizi hayran bırakmıştı. Oyunun tadı damağımda kaldı diyenlere bir müjdem var! Geçen gün elime STRIDER'i aratmayacak grafik ve oynanabilirliğe sahip bir oyun geçti. Evet bu ayki oyunumuz SWITCH BLADE II. Oyunumuz yine bilinmeyen gelecek zamanların birinde geçiyor. Gelecekte değişen bir çok şeyin yanı sıra savaş ve barış anlayışındada bir çok değişiklikler meydana gelmiştir. Artık insanlar büyük anlaşmazlıkları dahi savaşla çözümleme yoluna gitmemektetirler. Çünkü yalnızca iki millet arasında olacak bir savaşta dahi gezegeni yokedebilecek kadar kimyasal silah kullanılacaktır. Bu tehlikenin farkında olan insanlar barışı korumak için ellerinden geleni



yapmaktadırlar. Fakat bir gün nereden geldiği belli olmayan bir filo, gezegeni işgal eder. Filo tamamen robotlardan oluşmakta ve liderliğinide yine bir robot yapmaktadır. Robotlar gezegen üzerinde egemenlik kurmak için her şeyi yapmaktadırlar. Gezegen halkı robotlarla kıyasıya bir savaşa girmek yerine çocukluğundan beri sıkı bir eğitimden geçen gözüpek bir savaşçıyı görevlendirirler, yani sizi.

Oyunumuzda gizli karargahlara baskınlar yapacak, önümüze gelen robotu hurdalığa yollayacak ve filodaki en güçlü altı robotu yerle bir edeceğiz. Oyun zor ve karışık tam altı levelden oluşuyor ve her levelin sonunda filonun en güçlü altı robotundan biriyle karşılaşacağız. Oyun boyunca yüzlerce robotla karşılaşacaksınız ve sizin kullanabileceğiniz çok çeşitli silahlar var. Bu silahları oyun içinde obje olarak veya parayla satın alabilirsiniz. Silah seçimini sayı tuşlarıyla yapabilirsiniz.

Silahlar gerçekten çok çeşitli, fakat bu silahlarla bile oyunu bitirmek çok zor. Oyun esnasında parlayan bir kapı görürseniz önüne gelin ve ateşe basın. Sizi işinize yarar bir çok şey alabileceğiniz bir yere ışınlayacaktır. Joystik kontrollerinde pek farklılıklar yok. Joystik yukarı itiğinizde adamınız zıplar. Eğer önünüze daha yüksek bir platform çıkarsa joystiği geri çekin ve ileri itin, adamınız daha yükseğe zıplayacaktır. Oyun boyunca devamlı azalan enerjinizi alacağınız objelerle arttırabilirsiniz. Şimdi birazda levellere göz atalım.

1. LEVEL: İlk levele karargahın cephaneliğinde başlıyoruz. Her taraf cephane sandıkları ve robotlarla dolu. Biraz ilerlediğinizde bir yeraltı deposuna gireceksiniz. Bu depo birbirine bağlı bir çok bölümden oluşmuş. Yani tam bir labirent. Amacınız diğer çıkışa ulaşmak. Çıkış bulamadığınız yerlerde mutlaka yıkılacak kadar incelmiş bir duvar vardır. Yanına gidip bir kılıç darbesi ile duvarı yok edebilirsiniz. Ayrıca asansörleride kullanabilirsiniz. Çıkışa ulaştığınızda yine cephane sandıklarının arasındasınız. Bölüm sonunda Büyük bir robotla karşılaşacaksınız. Robotun anlatılacak bir özelliği yok. Her oyunda

...rşılaştığımız sıradan robotlardan. Lazerlere dikkat ederseniz kısa bir süre sonra yok ettiğiniz ilk büyük robot olarak tarih sayfalarındaki yerini alacaktır. Dikkat edinde tarih kitabını kalınlaştırdığınız için düşman edinmeyin.

2. LEVEL: Bu bölüm dağlarda ki platformların üzerinde birinden diğerine atlayarak geçiyor. Bu level oldukça uzun olduğu için nefretinizi kazanabilir. Robotlarda fazla bir değişiklik olmamasına rağmen sayıları gittikçe artmaktadır. Kapılardan girerek bir kaç obje alabileceğiniz bir mağaraya girebilirsiniz. Buralarda daima birkaç robot bulunmaktadır. En üst kademeye ulaştığınızda göz şeklinde acaip bir robotla karşılaşacaksınız. Ayrıca robotun etrafında ki dört lazer silahı size ateş etmektedir. İlk önce silahları yok edin ve daha sonra robotun işini bitirin.

3. LEVEL: Üçüncü bölümde arka planda ağaçların bulunduğu taşlık bir yerde savaşacaksınız. Karşınıza ışın silahlı uçan robotlar çıkabilir, bunlardan kesinlikle kurtulmalısınız. Bölüm sonunda paletlerle hareket eden bir robotla karşılaşacaksınız. Tank karışımı bu robota karsı alev silahı kullanmak daha kolay olacaktır. Lazer silahının ateşinden sakınarak bir süre ateş ederseniz bu levelide zorlanmadan bitirebilirsiniz.

4. LEVEL: Bu kez şelalerle dolu dağlık bir arazideyiz. Etraf ikinci bölümde ki platformlarla dolu. Bu level ikinci levele çok benzediğinden fazla uğraşacağınızı sanmıyorum. Level sonunda tırtıl şeklinde bir robotla karşılaşacaksınız. Devamlı ekran boyunca uçtuğundan ne ateş etmeniz nede savunmanız kolay olmayacaktır. Burada mutlaka ejderhayı kullanın.

5. LEVEL: Uzun yolculuğumuz limanda ki bir karargahta asit yağmurları altında devam ediyor. Arada bir karşınıza çıkan füzeler ve uçan robotlar sizi biraz zorlayacaktır. Bölüm sonunda Uzay mekiğine benzeyen bir robotla savaşacaksınız. İki yanında bulunan silahlar pek etkili olmadığından kolay bir düşmandır.

6. LEVEL: Bu sefer büyük bir mağaradasınız. Altınızda ise her an içine düşebileceğiniz kaynayan lavlar var. Son bölüm de robot sayısı bir hayli fazla olduğundan hiçte kolay olmayacaktır. Bölüm sonuna ulaştığınızda baş kötü ile karşılaşacaksınız. Kocaman bir baş iki silahtan ibaret bu robot gerçekten çok teklikeli ve zorlu. Ateş etmeniz neredeyse imkansız olduğundan hemen ejderi hatrekete geçirin ve yanınıza yaklaştığı an ejderle işini bitirin. Son level de sona erdiğinde bir teşekkür ekranı ile karşılaşacaksınız.

SWITCH BLADE II Güzel grafikleri ve oynanabilirliği ile sizi ekran başına bağlayabilecek süper bir oyun. Oyun her yönden Strideri anımsatıyor. Eğer bir Strider efsanesi daha yaşamak istiyorsanız bu oyunu sakın kaçırmayın!

SERKAN SÖZER

NINJA RABBITS

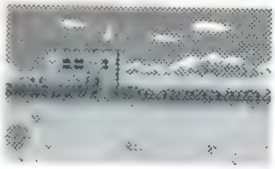
Ninjalar her zaman için bilgisayar endüstrisinde önemli yer tutar. Fakat sürekli olarak ninja oyunları çıkınca, bilgisayar firmaları da ninjalara bağlı kalarak biraz daha ilginçleştirmeyi düşününce, akıllarına uzun kulaklı, sevimli tavşanlar gelmiş ve buna güzel grafikler ekleyip Ninja Rabitsi yaratmışlar.

Sevimli dostlarımız bellerinindeki kuşakta asılı bir sopa ve yumruklarının gücüyle, köstebeklere ve insanlara savaş açmışlar.

Oyunun başında F-1 ile high skoru görüyor, F-3 ilede zorluk derecesini belirliyorsunuz. Ninjanızın hareketleri ise şöyle;

Fire+sol= Yumruk Fire+sağ= Bele tekme Fire+yukarı= Kafaya tekme Fire+aşağı= Ayağa tekme Fire+sağ üst çapraz= Sopayla vurma Yukarı= Zıplama

Kalan enerjiniz sol alttaki havuç şekliyle belirtilmiş. Yolda göreceğiniz havuçlar ile bunu arttırabilirsiniz. Sağ altta; kalan ninja sayınız var, ortada ise puanınız yer alıyor.



Aslında eğlenceli bir oyun ama istediğiniz bir ninja oyunuysa tercihinizi Ninja Rabitse değil, Ninja 3e kullanmalısınız...

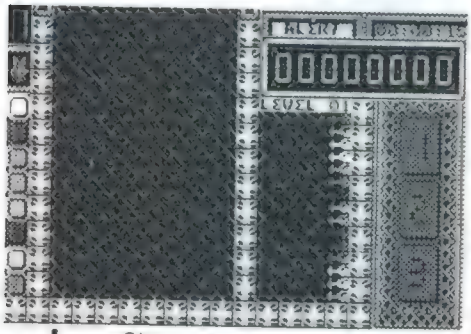
ÜMİT ÖNCEL

WSOMNIA

Tetris tipi oyunlara bir yenisi daha eklendi. Bu oyunda şekiller yerine renkler kullanıyorsunuz. Bir iki ilginç yenilikle ortaya şirin bir oyun çıkmış.

Amacınız onbeş ayrı renkten tuğlaları ekrana dizmek. Aynı renkten iki tuğla üst üste gelirse siliniyor. Her renkten birer çift silince bir bölüm, üç bölümde bir level geçiliyor.

Ekran dizilişi şöyle: Sol üstte level sayısı, bunun altında sırada gelecek olan sekiz tuğla, bunun sağında ekran, sağ üst köşede saat, altında skor. Bunun altında hangi bölümde olduğunuzu gösteren sayılar ve hangi renkten kaç tane yaptığınızı gösteren grafik var. Eğer bir renkten çok fazla yaparsanız grafiğin sol çizgisi bir ilerler ve yeriniz daralır. Her bölüm sonunda duvara dayanmış sayıdaki renkten tuğlalar silinir.



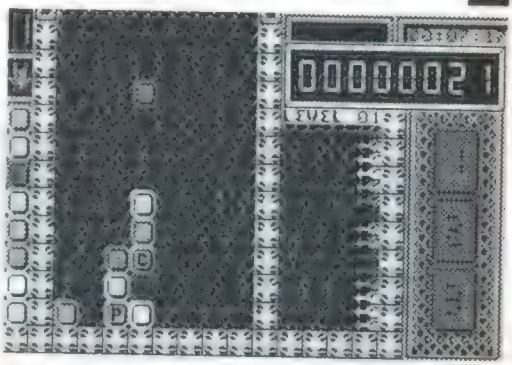
Bazen üstünde harf olan tuğlalar gelir. Bunlar:

A: Eğer bu tuğlayı kullanırsanız aynı renkten tüm tuğlalar silinir. C: Bu tuğla kullanıldığında tüm ekran boşalır. Oldukça yararlı ve az gelen bir tuğladır. E: Bu tuğla ile bir sonraki tuğlayı siz seçerseniz G: Bu tuğla ile üç mini oyundan birini oynarsınız. Bunlar :

1- Klasik Arkanoid

2- Bu oyunda kareleri yedikçe uzayan bir yılansınız. Duvarlara veya kendi kuyruğunuza çarpmayın.

3- Yukarıdan gelen şekillere çarpmayın. Daireler puan verir. Size ufak bir hint, en sağ kolona hiçbir şey gelmiyor.



J: Altındaki tuğlanın rengi ne olursa olsun siler. Oldukça önemli. L: Level atlatır. En önemli tuğla. P: Pause eder. Normal oyunda joysticki ileri iterek oyunu durdurabilirisiniz fakat ekran kararır. Burada aynı sorun yok. W: Ekranı bir kolon genişletir. X: Bu tuğla eğer yanlış bir renge düşerse bir sonraki tuğladan her kolona birer tane iner. İlginç müzik tarzı, canlı renkler, ufak mini oyunlar ve tatlı bir oyun. Tetrisciler, ekrana bekleniyorsunuz

EVRİM ÖNAL

EXTREME

Basit konulu, vasat grafikli uzay oyunlarına bir tane daha eklendi. Görevimiz çalınmış olan silahları bulmak. (Bkz. Cybernaid) Kesinlikle daha ilginç olabilirdi. Oyundaki tek ilginç şey yönettiğiniz adam; palet ayaklı, sırtı roketli, böcek kafalı tipimiz oldukça girgir.

Size oyun ekranından bahsedeyim biraz. Ana ekran tam ortada yer alıyor. Bunun üstündeki renkli kareler enerjiyi temsil ediyor. Bunlar vuruldukça azalıyor. Bitince de RUST IN PEACE.

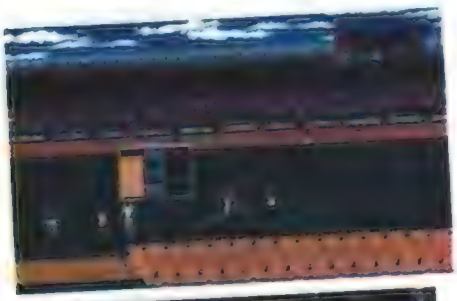
Sol altta skorunuz, sağ altta hıscore yazılı. Bu ikisinin ortasında kullandığınız silah var. Silahlarınız: **Torch:** Alev makinası. Kesinlikle en çok kullanacağınız silah. **Yoyo:** Bu silah atıldığında kavisli bir rota çizer, rastladığı herşeyi yokeder ve size geri döner. **Smart:** Her oyunun demirbaşı akıllı bomba burda da eksik değil. Patlayınca tüm yaşayan canlıları yok eder. **Turbo:** Sizin turbo motorlarınızı ateşlemenizi sağlar. Aniden aşırı bir hız kazanırsınız. Bu beş saniye boyunca sürer. **Shield:** Sizi yine beş saniye boyunca % 100 korur. Oyunda şu tuşları kullanabilirsiniz. **T:** Oyunu bitirir. **H:** Pause eder. **Return:** Silah değiştirir. Vasat bir konu ve grafikler, kötü ses ve az oynanabilirlik; sonuç, mide bulandıran bir oyun. Piyasadaki binlerce uzay oyununa bir yenisi daha eklendi. Böyle bir oyun C- 64'e hakaret. Eğer uzay oyunu istiyorsanız gidin IO veya Cybernaid II'yi alın ama bu oyundan, kendinize ve bilgisayarınıza saygınız varsa, sakının.

EVRİM ÖNAL

INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP Athletics

Piyasada şu an çok sayıda sporla ilgili olan oyun var. Kimisi eğlenceli, kimisi sıkıcı. INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETICS ise eğlenceli olan oyunlardan biri. Oyunda olimpiyatlarda yarışıyorsunuz. Olimpiyatlara; İngiltere, Fransa, İtalya, Avusturya, Rusya, İspanya ve Amerika katılıyor. Oyunda ilk olarak karşınıza bayraklardan oluşan bir menü çıkıyor. Çıkan menüden hangi devlet adına yarışmak istiyorsanız o devletin bayrağını kliklemelisiniz.

Oyunda ekranın yaklaşık olarak sol üst kısmında olan, sağında kırmızı bir çizgi, onun yanında devamlı azalıp çoğalan mavi bir şerit, şeritin solunda ise gücünüzü gösteren bir kutucuk var. Bu kutucuk ne kadar çok miktarda sarı ile dolarsa gücünüz o kadar yüksek olur. Ayrıca ekranın en üstünde de bazı ikonlar var. Bunlar soldan sağa olmak üzere şekilde sıralanmış durumdalar. En solda bulunan tabanca; direkt olarak yarışmalara katılmanızı sağlar. Onun yanındaki üç madalya ise olimpiyatlara katılan ülkelerin aldığı altın, gümüş ve bronz madalyalara göre sıralamalarını verir. Bir sonraki ikon o an katılacağınız müsabaka için çalışma yapmanızı sağlar. Bu ikonun sağındaki meşale olimpiyatlardaki atletizm dallarından istediğinize katılma olanağını sağlar. İstemediğiniz müsabaka çeşidini joystick'i sola çekerek NO yaptığınızda o müsabaka çeşidi karşınıza çıkmayacaktır. Meşalenin yanındaki liste, yarışmalara katılan ülkeler ve bu ülkelere ait sporcuların aldığı puanları sırasıyla görmenizi sağlar. Atlet şeklindeki ikon ise o ana kadar katıldığınız müsabakaları ve bu müsabakalarda aldığınız dereceleri gösterir. Oyunda sırası ile şu dallarda yarışıyorsunuz:



1) ÇEKİÇ ATMA: Çekiçinizi atmak için ilk önce power'ınızı yükseltmelisiniz. Bunu yapmak için de joystick'inizi mümkün olduğu kadar hızlı bir şekilde sağa ve sola oynatmalısınız. Power'iniz max. olarak yükseldiğinde, fazla zaman kaybetmeden mavi şeritin en büyük ve kırmızı çizginin de en ortada olduğu an fire düğmesine basın. Böylece atışınızı yapmış olacaksınız. Atışınızı yaptıktan hemen sonra yaptığınız atışı kuşbakışı olarak kaydettiğiniz mesafe ile birlikte görebilirsiniz. Üç hakkınız sonunda kaydettiğiniz en uzun mesafe sizin scorunuz olarak geçecektir. Dereceler her zaman olduğu gibi 1, 2, 3, şeklinde sıralanıyor. Eğer, ilk üçe giremezseniz seyircilerden hayret dolu bir OUUVVV... geliyor. Sıralamaya girdiyseniz seyirciler sevindirik oluyorlar.

2) 100m SERBEST KOŞU: Çekiç atmadan sonra 100 metrelik bir koşuya katılıyorsunuz. Start verildikten sonra joystick'i sağa sola çekerek güç kazanıp yarışı tamamlıyorsunuz. Bu bölüm oyunun en kolay bölümü. Garanti bir altın madalya alırsınız. Hemen sonra karşınıza kaçıncı olduğunuzu ve derecenizi gösteren bir tablo çıkıyor.

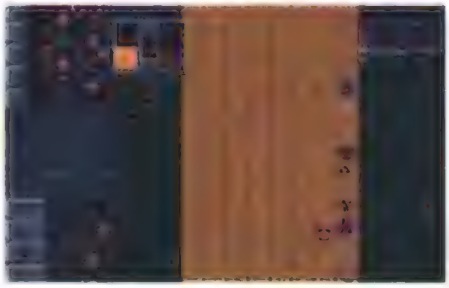
3) YÜKSEK ATLAMA: Bu bölümde atlayacağınız yüksekliği joystick ile ayarladıktan sonra fire düğmesine basarak koşmaya başlayın. Barın dibine gelince tekrar fire'a basarak atlayışınızı yapabilirsiniz.

4) 800m SERBEST KOŞU: Koştuğunuz yarışmacılarla siz üstten görünüyorsunuz. Bir kırmızı ok devamlı sizi gösteriyor. Siz en dıştaki kulvarda yarışıyorsunuz. Start verildiğinde joystick'inizi biraz ileri iterek kırmızı sütunu bir bölü dört oranında arttırın ve ardından en içteki yani en sağdaki kulvara geçin. Burada daha hızlı gidersiniz. Hızınızı daha fazla arttırmayın, aksi halde sınırlı olan power'ınız hızla azalır ve yarı yolda kalabilirsiniz. Başka atletlere arkadan çarpmayın. Çarparsanız yere düşer ve zaman kaybedersiniz.

5) ENGELLİ KOŞU: Engellere bir adım kala düğmeye basıp zıplayın. Engellere çarpmamak için zamanlamanızı iyi ayarlamalısınız. Aksi halde zaman kaybedersiniz.

6) UZUN ATLAMA: Yine joystick'i sağa sola çekip güç topladıktan sonra atlama çizgisine 2-3 adım kala düğmeye basıp, kırmızı çizgi ortaya gelince bırakın. Bunu yaparsanız en uzun atlayışı yapabilirsiniz.

7) SIRIKLA ATLAMA: Şimdi sırıkla atlıyorsunuz.



Joystick ile barın yüksekliğini ayarladıktan (yani atlayacağınız yüksekliği belirledikten) sonra power'ınızı arttırın ve ekran hareketsiz hale gelince düğmeye basıp, kırmızı çizgi tam ortada olduğunda bırakın.

8) CİRİT ATMA: Power'ınızı artırıp atış çizgisine 3-4 adım kala düğmeye basıp atış çizgisine gelince bırakın. Çizgiyi geçerseniz diskalifiye olursunuz ve o hakkınızı kaybedersiniz

9) GÜLLE ATMA: Bu bölümde de gülle atıyorsunuz. Çekiç atmada yaptıklarınızın aynısını yaparsanız bir sorun çıkmaz.

10) DİSK ATMA: Gülleden sonra disk atıyorsunuz. Bunda da gülle atarken yaptıklarınızı yapmalısınız.

11) 200m SERBEST KOŞU: Burada da 100m'lik koşuda olduğu gibi joystick'i mümkün olduğu kadar hızlı olarak sağa ve sola oynatmalısınız.

12) 1500m SERBEST KOŞU: Bu bölüm 800m'lik koşunun aynısı. Sadece biraz daha uzun.

13) 110m ENGELLİ KOŞU: Engelli koşunun aynısı.

14) 5000m'LİK SERBEST KOŞU: Bunda çok tempolu gitmelisiniz aksi halde bitiremezsiniz. 800 ve 1500m'lik koşulardan tek farkı çok daha uzun olması.

15) ÜÇ ADIM ATLAMA: Bu bölümde power'ınızı arttırıp atlama çizgisine 2 adım kala düğmeye basıp kırmızı çizgiyi tam ortaya getirmeye çalışın ve düğmeyi bırakın.

16) 400m SERBEST KOŞU: Son olarak da 400 metrelik basit bir koşu var.

Son ekranda kazansanız da kazanmasanız da havai fişekler atılıyor. Tek disketlik eğlenceli bir oyun. Oynarken sıkılacağınızı sanmıyorum.

MAC

ADVENTURE

STRATEJI — SIMULASYON

İnsan ölmeden önce bütün hayatı 'film şeridi' gibi gözlerinin önünden geçermiş. Odanızın köşesinde, göğsünüze kadar çektiğiniz dizlerinizin üzerinden vücudunuzu terkeden kanınızı seyrederken birden görüntü değişiyor ve bu kez zaten kaçmaya çalıştığınız hayatınız boyunca başınıza gelen rezillikleri yeniden görüyorsunuz. Doğumunuz, hiçbirşeyin farkında değilken acımasızca yönlendirilerek büyütülüşünüz, ite kalka okula yollanışınız, biraz daha olgunlaşıp ufak ufak bazı şeylerin 'yanlış' olduğunun farkına varışınız, bunların farkına vardığınız için cezalandırılışınız, cezalandırıldıkça isyan edişiniz, isyan ettikçe yeniden ve daha ağır cezalandırılışınız, bir şeyleri değiştirmeye çalışıp başarısız oluşunuz, karşı cinsle tanışmanız, karşı cinsten 'geleneksel' kazığı yiyişiniz, yasaklanmış şeylerin aslında çok daha eğlenceli olduğunu anlayışınız, kendinizi bunlara kaptırıp çıkamayacak kadar batışınız ve herşeyden nefret etmeye başlamanız. İşte bunlar bir araya gelip sizi damarlarınızda uslu uslu dolaşan pis kanınızın dışarı çıkması için bileğinize o deliği açaya zorlayan şeyler. Üstelik siz o deliği açtıktan sonra herşeyden kurtulmayı umarken bir de üstüne üstelik bütün hayatınızı baştan görüyorsunuz. Bu noktada ne yapmanız gerekiyor? Oturup pişmanlık mı duyacaksınız, yoksa hatalarınızdan ders alıp reinkarnasyonunuzda daha mı başarılı olcaksınız? Bana sorarsanız bütün bu pisliği tekrar gördükten sonra arkanıza yaslanıp intihar etmekte ne kadar haklı olduğunuzu düşünerek suratınızda aptal bir gülümsemeyle ölmelisiniz. Sonuç:... Pardon ama siz bu kadar laftan sonra sonucu kendiniz çıkaramıyorsanız size kimse yardım edemez. Bu klasik lanetli düşüncelerin dışında kafamda dolanıp duran iki şey var. Aslında bunlardan biri tam olarak kafamda sayılmaz, daha ziyade elimde, gözümde, joystick'imde, klavyemde, mouse'mde, gecemde, gündüzümde; yani HUNTER. Bu oyun beni dağıttı, hayran etti, sonra hiç beklenmedik bir anda biterek yapayanlız bıraktı. Virtual reality'le ne kadar ilgilisiz bilmiyorum, (yani bilgisayarın duyu organlarınızı kafalayarak sizi başka bir dünyada olduğunuza inandırması) ama VR herzaman benim en büyük hayallerimden biri olmuştur. Polygonlardan oluşan sarışın nympho'lara ulaşmamız daha uzun sürebilir ama Hunter Amiga'da elde edebileceğiniz en iyi VR örneği. Vektör grafiklerden oluşan dünya oldukça gerçekçi, ve araştırıp yeni yerler, yeni araçlar bulma isteği sizi bir anda sarıyor. Ondan sonra gelen günler hep aynı hikaye, güneş doğar MAC Hunter oynuyor, güneş batar MAC Hunter oynuyor, amacı oyunu bitirmek. Oyun bitiyor, MAC niye bitti diye mızmızlanıyor. Murad Omay oyunu açıklamak için bayağı uğraştı, ama ben yine şahsımın fikrini belirtmek istedim. Bu orada olur ya hani, bindiğiniz araçtan inemezseniz Space tuşuna basmayı deneyin.

Kafamdaki diğer düşünce ise oldukça karamsar (süpriz olmadı galiba?), yani hani bazen birşeye gerçekten inanırsınız, onu seversiniz, ona taparsınız, sonra o birden değişmeye başlar, sizin sevginizi hiçe sayar, ve size sadece eski günleri anmak düşer ya, işte öyle bir durumdan bahsediyorum. Konunun aşağılık organik bir dişi olduğu sananlar hemen gidip son 10 MAC Adventure'ı baştan okusunlar, tabi ki konu bu değil. Konu: Sierra! Açıkçası ben firmanın gidişatını hiçte içaçıcı görmüyorum, geçenlerde Hero's Quest II'nin resimlerini hazırlamak için oyunu biraz oynadım da, gözlerimden yaşlar geldi; abi benim Sierram bu değil ya! Larry'nin mükemmel esprilerinin yerini çoluk çocuk eğlenceleri almış, Police Quest'in atmosferi yerine bir curcuna gelmiş, oyun Iceman'in hızının bile altına inmiş. Nerdeyse özürlüler için eğitim programı sanacaktım! Tabi birde King's Quest V ve ondan sonraki oyunlarda text yerine ikon kullanılma meselesi var. Ben bunu hep söylemişimdir, adventure piyasasını batıranlar adventure oynayamayan gerizekalılardır. Yani sizce Lucasfilm adventure'larını bu kadar meşhur eden ne? Adam bir kapının önüne geliyor, bunu açması lazım, ama o açmak için gereken Open komutunu bulacak zekaya sahip değil. Aşağıdaki bir menüden bir ikonu veya komutu seçmek çok daha kolayına gidiyor. Sonrada işin adı 'adventure'ların oynanabilirliği az' oluyor. Saçmalamayın beyler, eğer siz istediğiniz komutu bulabiliyorsanız harbi bir text adventure diğer oyunlardan 10 kat daha zevklidir. İşte Sierra ve diğer firmalar (Level9 falan) hep bu düşük zeka seviyeli insanlar yüzünden adventure formatını terkedip çoluk çocuğun (ve onlarla aynı seviyede olan büyüklerin) oynayabileceği oyunlar üretmek zorunda kalıyorlar. Sierra'nın bir diğer derdi ise Amerikan firması olması. Siz 'özgürlük ve maceranın' yıkılmaz koruyucu bu toplumu ne kadar tanıyorsunuz bil-

AYIN PESSIMISTS'i

Sabahları yaşama isteği ile uyanmak mı? Ben yaşamanın ne demek olduğunu seneler önce unuttum. Hatta benim için hayatta o bahsettiğin ufak tefek zevkler bile yok. Benim için anlamı olabilecek tek zevk, içinde bilgisayarımın, müzik setimin ve metal kasetlerimin olduğu, suyu elektriği kesilmeyen küçük bir hücreye kapatılıp sonsuza kadar yalnız bırakılmak.
Ama ben bunları bir yana bırakıp UP'a katılıyorum. Hem de 10 kere, 100 kere, 1000 kere.....
Bilmem anlatabildim mi?
Alp YENER(DRAGON)

miyorum ama bana sorarsanız onlar kendi çifte standartları içinde boğulmak üzereler. Bir yandan dünyanın en gelişmiş pornografi sektörüne sahipler, diğer yandan müzikten bilgisayar programlarına kadar her şeyi sansürlemeye kalkıyorlar. Sierra ve diğer firmalar da 'sulandırılmış' adventure'lar üretmek zorunda kalıyorlar. Yani gitsin kan ve vahşet, gelsin 1001 gece masalları, gitsin erotizm ve üstün espri, gelsin pamuk prenses. Bu konuda ne düşündüğünüzü yazın, en iyi mektup ufak bir kutu içerisinde MAC Adventure sayfalarını işgal etme şansına kavuşacak. Bu arada size harbi söz, Sierra toparlanmadıkça bundan sonra hiçbir Sierra yazısının altında benim adımı görmeyecekseniz.
Şimdi her ayki 'bir zarf, bir kağıt ve bir kalemle yapılabilecek sadistlikler' bölümüne geldik. Tanrı günahlarımı affetsin. (Eğer vakti yeterse!)

THE...

Merhaba sevgili MAC,
Ben Oğuzhan, benim bazı sorunlarım var, bunlar Amiga'mla ilgili.
1) Avrupa dergilerinde okuduğuma göre Player Manager'ın dataları çıkıyormuş. Bunun doğru olup olmadığını biliyormusun?
2) Bana Indy III'de kütüphanede hangi numaranın nereyi açtığını söyleyebilirmisin?
3) Track Suit Manager League'ın çıktığı doğru mu?
4) Halen Metal takılıyormusun? Scorpions ve White Lion'a ne dersin?
6) I love Handball, because I'm a Handballer!
Oğuzhan AYDIN, Istanbul
MAC: Merhaba sevgili Oğuzhan, ben MAC, benim de bazı sorunlarım var, ama bana kimse yardım etmiyor (hani lan diskte Lord of the Rings, hayırsızlar).
1) Valla data değil de, Player Manager II çıkıyor. Anco şu anda oyuna ekleyecekleri özellikler hakkında kapsamlı bir anket yaptırıyor. Şimdilik oyuna girmesi kesinleşen özellikler şöyle: Minumun 1 Megabyte hafıza (belki çift drive gerekecek), 3 Lig ve 64 takım, her futbolcu için ayrı özel hayat (aşk, ekonomi falan, bunlar oyuncunun performansını etkileyecek), menajer olarak başka takıma transfer olma imkanı, 1'den fazla oyuncu imkanı, daha karmaşık bir ekonomi, daha gelişmiş transfer. Hafıza sınırlaması yüzünden oyun ve takım isimleri değiştirilemeyecekmiş. Bu arada oyunun piyasaya çıkış tarihi gelecek yılbaşı gibi görünüyor (en iyi oyun satışı yılbaşlarında yapılır da).
2) Bunu ben sana söyleyemiyorum, kodları buluyorsun (biliyorsunuz artık kod ve kopya oyun satılamıyor) ve Grail Diary'den bunu buluyorsun. Bu arada yıllardır Indy kodları kullananlar, oturup sabahlara kadar o garip işaretleri çizenin ben olduğumu biliyormuydunuz? Kıymetimi bilin!
3) Evet doğru, ama açıkçası bana fazla bir zevk vermedi.
4) Ne demek 'halen'? Ben fırıldakmıyım,iki güne bir müzik türümü değiştirdiğim kanısındamısın? Scorpions'la White Lion'a tam olarak metal diyemem ama ballad işinin ustası oldukları kesin.
5) Bir zamanlar ben de hentbol oynardım.Yani biraz tembel olduğumdan kaleci olarak oynardım.Bütün hentbolculara sesleniyorum, kalecilere insaflı davranın, siz böyle abanıp şut çekerseniz koruyucu falan nafile!

DEMON...

Sevgili MAC,
Bu yazdığım kaçıncı mektup bilmiyorum fakat sen yayınlasan da yayınlamasan da ben yazmaya devam edeceğim. Bu mektubu yazmamım asıl sebebi UP'a katılmak istememdir. Şunu bilmeni isterimki ben United Pessimists'e katılmış olmak için değil, hayat görüşü gerçekten bana uyduğu için katılmak istiyorum. Lütfen beni de aranıza alın.
1) The Secret of Monkey Island'da halatlı eve bir türlü giremedim. Daha doğrusu halatı bir türlü geçemedim, nerede bu rubber chicken?
2) Colonel's Bequest'te Linda'nın cesedini hiçbiryerde bulamadım, acaba birşeyi eksik mi yapıyorum?
3) Hero's Quest I'deki elinde elmas tutan devle ne zaman dövüşsem dayak yiyorum, yok mu bunun bir çaresi?
Metin SOREF
MAC: United Pessimists'e katılmak için öyle resim, dilekçe falan yazmanız gerekmiyor, tek yapmanız gereken bana mektup yollarken ayrı bir kağıda, tekrar ediyorum ayrı bir kağıda, kısa bir şekilde neden hayattan nefret ettiğinizi yazmanız. Böylece UP'a katılmış olacaksınız.
1) Bu rubber chicken zımbırtısı voodoo dükkanında, yani faresi olan adamların olduğu ekranda sağdan iki veya üçüncü (belki de dördüncü,belli mi olur) kapı.
2) Evet birşeyi eksik yapıyorsun, ne olduğunu doğal olarak bulamadık. Sana tavsiyemiz oyunu baştan (ve yazıyı takip ederek) oynaman.
3) Devin boyu sana göre oldukça uzun olduğuna göre sende kısa boyunun avantajını kullan ve devin dizlerini ısır, ben hep böyle yaparım. (BITE KNEEES) Ama ben seninle kafa bulduğum içindirki bu hiçbir işe yaramıyacak. Binaleyh bu işin çaresi biraz kafa çalıştırmakta yatıyor, önce devle ti-

ARANIYI!!

carele oturacaksın. MAKE A DEAL daha sonra ona bu devi doyurasak kadar elma getireceksin. Moralini bozmuş gibi olmayayım ama dev fer o dır ve ancak 50 elmayla falan doyarlar.

IN YOUR...

Merhaba MAC,
Tekrar merhaba Polatlı'dan. Biz Eren ve Tayfun sana başka bir mektup yazmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Mektubun başında kötü yazacağım yazıdan ve kurşunkalemden dolayı özür diliyorum. yazıma birşey diyemeyeceğim ama bence kurşunkalem samimiyeti ve dostluğu belirtiyor.
1) Police Quest II'de ilk kez hapishane'ye gidildikten sonra Bains'den haber alınıyormuş. O iş nasıl oluyor yahu? Ben hiç alamadım!
2) King's Quest III'teki büyüleri baştan yayınlarmısınız.Çünkü onların bazıları çalışmıyor. Emin olabilirsin.
3) Space Quest IV normal bir Amiga ve ek hafıza ile neden oynanamıyor, external drive'ın farkı ne?
4) Indy IV gerçekten geliyor mu?
Eren,Tayfun&Derya, Polatlı
MAC: Eren kusura bakma ama bence kurşunkalem sadece mektubun yarısınınokunamadığı belirtiyor. Sorulardan ikisini atlamak zorunda kalmamın sebebi de bu zaten. Bu arada Derya'yla 48. gündönümünüzü kutlarım. Şimdi sana şirin ve mükemmel görünen o yaratık birkaç ay sonra sana hayatının kazığını attığında ağlayarak bana gelme, benim başımda yeterince bela var zaten.
1) Police Quest II oynarken dikkat etmeniz gereken bir nokta var. Siz derğideki komutu tam olarak girseniz bile bazen oyun size gerekli cevabı vermiyor. Böylece oyunun akışı durmuş oluyor. Özellikle hapishane sahnesinde verdiğiniz her komuttan sonra aldığınız cevabı iyi okuyun. Eğer size mantıklı gelmiyorsa komutu tekrarlayın. Police Quest II disklerim read/write error cennetine gittiğinden komutları tekrar inceleme fırsatım olmadı, kusura bakmayın.
2) Bu büyüler bazı problemler yaratıyor. Belki bu aya yetiştiremem ama gelecek aya söz. Bu arada eğer Orhan bir daha yazılarında herhangibir hata yaparsa yazı parası otomatikman MAC CD Vakfına devredilecektir. Kamuoyuna duyurulur.
3) Bilmik ki.
4) Indy IV'ün PC ve CD-ROM'da çıkması kesin ama Amiga'daki kaderi şu anda parçalı bulutlu görünüyor. Bundan sonra Amerikan firmalarının oyunlarını Amiga'da beklerken nefesinizi tutmayın (boğulursunuz) çünkü PC'lerin Amerikan piyasasını büyük ölçüde ele geçirmiş olması firmaların Amiga versionlarını ihmal etmelerine sebep oluyor.

MIND...

Sevgili MAC,
Öncelikle sana cevaplamadığın 5 mektup için teşekkür ediyorum.Sayende bu alandaki bütün rekorları kıracağım galiba. Aslında bu konuyu senle enine boyuna konuşmalıyım ama ben daha kısa bir yol buldum. Ya sen bu mektubu dergide biryerlere sıkıştırırsın,ya da ben kendime başka bir dergide başka bir köşe bulurum. Sonralıkla da sorularıma geçiyorum.
1) Geçenlerde Fighter Bomber'ı aldım. Arkadaşım öve öve bitiremiyordu, ben de şu oyunun işini bitireyim dedim. Ama hiçbirşey anlamadım. Uçağı pisten kaldırmak için ne yapmalıyım?
2) Aynı oyunda NEW PILOT dediğimde bilgisayar yüklememi istiyor, ama kasetin gerisinde hiç ses yok. Bu bölümü nerden bulabilirim.
3) Guild of the Thieves'de değirmene girmek için ne yapmalıyım?
Alp YENER, Zonguldak
MAC: Öhöm, aşağılamış gibi olmayayım ama önce kendine başka bir 'dergi' bulman gerekecek. Ben göremiyorum, ya siz? Hadi buldun diyelim, başka bir köşe mi? Güldürme beni! (Adventurers' Pavyon'a saygımız sonsuz!)
1) Eminim saatlerce pistte otururken kendini fazla zeki hissetmemişsindir.Yapman gerekenler şu . W'ya bas ve tekerlek frenini aç. Sonra klavyenin üst kısmını işgal eden ve üzerinde numarala r olan tuşları kullanarak motoru aç. Yeterince hızlanınca joystick'i (üzerinde kırmızı düğmeler olan ve çubuğa benzeyen şey) geri çek. İşte havalandın, artık inebilirmisin bilinmez. Ama senden ricam lütfen ve lütfen F-16 Combat Pılot oynamaya kalkma, lütfen, yalvarıyorum, no'olursun!
2) Derin araştırmalar, ve uzun çalışmalar sonunda sana verebileceğim cevap şu: Bir disk drive al.
3) Değirmene girmek için sesini değirmenciye duyurman gerekiyor. İyi gitar solo atabiliyorsan döktür, ama atamıyorsan bağırmayı dene.

WILL...

Sevgili MAC,
İşte sana bir mektup daha

MAC BORSA ENDEKSİ

SERDAR ÖKTEM VE MELODİ — Her akşamı beklemeye değer kıldığı için.

SKID ROW — Nasıl olsa solistimiz yakışıklı, yavruları kafalayıp plak satarız demeyip adam gibi bir albüm çıkardıkları için.

LEMMY — 'Love me Forever' gibi bir şarkıyı yazacak cesarete sahip olduğu için.

LANETH — Dave Mustaine'i kapak yaptıkları için.

SULTAN PUB — Atmosfer'de bir numara olduğu için.

GUNS N'ROSES — Yeni albümü birtürlü çıkartmadıkları için.

VITA YAĞI REKLAMI — Gecenin köründe aklıma patetes kızartması getirdiği için.

KÜRT HAMMET — Kendini aptala çeviren bir bıyık bıraktığı için

ORTAKÖY — Gallipoli birahane olduğu için.

MARY ANN — Hayatı cehenneme çevirdiği için.

LANETH'lenin

Yerin altına girin, underground olun, fotokopiden tırsmayın (Laneth artık ofset basılıyor,Tanrıya şükürler olsun), Türkiye'de Metal'in tek sesini okuyun.
Bu sayıda kapakta Dave Mustaine! Bir de üstüne üstelik MAC'le röpörtaj. Kaçmaz.

Pk: 27 Göztepe, Istanbul.

(Geçen sayı şamşırdığım için pardon)

yazıyorum, şu anda mektubu yazarken yanımda embesilin biri var, adı da Serkan (kanal 64'ten senin köşene terfi ettirdim). Abi ben ölmüşüm, orijinal oyun alıyorum, o bile bozuk çıkıyor. Ve şimdi de sorular:
1) Cruise for a Corpse ne zaman çıkıyor?
2) Ulan bu Guns n'Roses Albümü nerde kaldı?
3) Calıfornıa Gold Rush'ta 59 puan yapıyorum, ama gemiye binince bir süre sonra ölüyorum.
4) Future Wars ve Operatıon Stealth'tan başka Delphine oyunu yok mu?
5) Orijinal olarak Corporatıon alacağım, oyun hakkındaki görüşlerin nelerdir?
Teoman TUTKUN, Eskişehir
MAC: Abi siz teo'la: hiç ölmezmisiniz, sonsuza kadar MAC'ın başına bela olmaya and mı içtiniz? Tamam anladık MAC'in anlamını bulmuşsun (ben mi söyledim hatırlamıyorum) umarım ağzını sıkı tutarsın, yoksa sıkacak bir ağzın olmayacak.
1) U.S Gold İngiltere bürosundan konuştuğum ve sesi içimi bayan bir hanımefendinin (kesin sarışındır) söylediğine göre oyunun piyasaya çıkış tarihi yaz sonu.
2) Aynı dertten yanıyoruz ama albümün ilk Single'ının piyasaya çıkmış olması umut verici.
3) Evet, bu iş pek çok kişinin başını ağrıtıyor. Gold Rush'ta şehirdeki bütün işleri mümkün olduğu kadar çabuk halledip hemen gemiye binmelisiniz. Eğer duvarlarda posterler belirmeye ve) a dükkan sahipleri şehri terketmeye başlarlarsa çok geç kaldınız demektir.
4) Firmanın daha önce çıkardığı ama bu oyunlardan farkli türde olan birkaç kayda değmez oyun var.
5) Corporatıon Core Design'ı piyasaya sokan oyun olarak oldukça kaliteli. Hatta mükemmelik sınırınıbile zorluyor. Ama eğer BBS Jane Seymour veya Captıve gibi oyunlardan zevk almadıysan büyük bir ihtimalle seni açmayacaktır. Çünkü oyun türü olarak yaklaşık aynılar, yanlız Corporatıon grafik olarak her iki oyundan da daha üstün.

RAPE YOU...

Sevgili MAC
Birkaç sorum vardı:
1) Bendeniz ve cool arkadaşım Buğra Fıghter Bomber oynuyoruz. Şu benzin alma bölümünü anlatsan da Buckaroo yazmadan diğer bölümlere geçsek.
2) Centrıon'da en kolay level'ı seçtim. Brıtanya ve Sicilya dışında her yeri aldım. Filo kurdum ama adalara geçemedim. Ne yapmalıyım?
3) Geısha'da su altı bölümünü geçemedim. Sana diskleri yollasam benim için geçebilirmisin?
4) Çizgi roman okurmusun?
Oğuzhan EMİR, Istanbul
MAC: Mektubunda pek mana veremediğim bazı bölümler vardı. Ya biz önceden tanışıyoruz, ya da sen beni biriyle karıştırıyorsun. Her neyse işte cevapların...
1) Benzin almada ana hile tankerin arkasına geçince Sıdewınder füzelerini kitlemek. Böylece sağdaki göstergende (eğer F-15 ile uçuyorsan) tankerin hızı ve yüksekliğini görüp ayarlamalarını böyle yapabilirsin. Ama eğer elin yanlışlıkla Fıre'a çarparsa elveda tanker, elveda fuel, elveda mıssıon!
2) Önce Move Legıon'la askerlerini gemiye bindiriyorsun, sonra sağ button'u kullanarak askerleri adaya indiriyorsun.
3) Geısha'ya pek takılmıyorum. Eğer sen bana disketleri yollarsan geçebilirmiyim bilemem, tek bildiğim garanti diskleri kaybedeceğimdir. Onun için tavsiye etmiyorum.
4) Gözlerim sağlamken deliler gibi okurdum. Favorilerim Örümcek Adam, Alaska ve Asterix.

IN YOUR BED...

Dear MAC,
Derginiz gerçekten standartların çok üzerine çıkmış durumda. Dergiye ilk baktığımda içimden geçenler şunlardı 'WOW Kapağa Bak!' Sonra içine baktığımdsa nerdeyse komaya giriyordum. Neyse babam yanımdaydı da o beni ayılttı. Sana ilk defa mektup yazıyorum, ve doğrusu Orkun ve Ziya'nın mektuplarından *(kesin bu muhabbeti artık-MAC)* bana sıra geleceğini hiç sanmıyorum. İşte sorularım:
1) Bu köşeye mektup yazmak için illa Amıga mı olması gerekiyor?
2) Metalik resim yarışmasında Amıga ve C64 resimler beraber mi yoksa ayrı ayrı mı değerlendirilecek?
3) Elimle bile çizemediğim resimleri acaba Koala Paınter'la çizebilirmiyim?
4) Manıac Mansıon'da bir save menüsü var mı?
5) Acaba dergiye gelip eski sayıları alıp oyun çektirebilirmiyim?
6) Resim yarışmasına göndereceğim disketi bozulmaması için nasıl ambalajlamalıyım?
Tunç KIRLI, Istanbul
MAC: Geçen sayıyı ve kapağı beğendiğine sevindim (uçaklar şahsıma, logo ROM'a ait). Daha iyi dergi savaşımız sürüyor, herkes kazanıyor, olan benim gözlerime oluyor. (Parantez içinde accelerator, accelerator, accelerator!!!!) 1) Delirtmeyin beni ya, ben her ay dergiye koyacak 64 oyunu bulmak için yazar kırbaçlayayım, siz beni 64 düşmanı yapın. Paranoyaklaşmayın abi, hepimiz birimiz falan filan.
2) Tabi ki ayrı ayrı. Ama bu arada şu ana kadar gelen resim sayısı pek iç açıcı değil, lütfen tembellik etmeyin de yollayın şu resimleri.
3) Bir kaç kişi formatın sadece Koala Paınt olmasından şikayet etti. Eğer başka bir program kullanıyorsanız gönderdiğiniz disketin içinde o programın da bulunmasına dikkat edin.
4) F2'ye basınız.
5) Eski sayıları alabilirsin ama artık oyun çekilmiyor.
6) En garantili yol disketin bükül-

memesini sağlamak için ya bir disk kutusu yada sert mukavva kullanmak. Bu arada APS ile postalamak hasar ihtimalini azaltır.

AT NIGHT!!!

Sevgili MAC,
Son bir ay kadardır arkadaşım Cenk sayesinde derginizi okuma fırsatım oldu.Size tek bir sorum var, eğer bunu yanıtlarsanız çok sevinirim. Acaba neden derginizde ufakta olsa bir Amstrad köşesi yok. Acaba birde Amstrad köşesi hazırlayabilirmisiniz?
Kıvaç KAHRAMAN, Bolu
MAC: Hayır.

THAT SHOULD...

Sevgili MAC,
Ben bir 64'çüyüm ve bir tek soru soracağım.
1) Yaklaşık üç aydan beri üzerinde çalıştığım Battletech oyununda bütün ajanları buldum, fakat Dr.Tell'i bir türlü bulamıyorum. Acaba nerde?
Onur SARAÇOĞLU, Konya
MAC: Sadece bir soru ha, gözlerim yaşardı. Birileri Sancar SARAN'a senden bahsetmeli. Sancar, çocuğum, ben çok ağır kanlı bir insanım, 22 maddelik mektubunu okumaya başladım, henüz 8. madde'ye gelebildim, çabalarım sürüyor, aralık ayına doğru cevap verebileceğimi zannediyorum. Allah sana sabır, bana kuvvet versin. Her Neyse işte Onur'un sorusunun cevabı, Dr.Tell sol üst taraftaki ormanda kulübesinde tek başına yaşıyan antisosyal (antrak... antrak...) bir embesildir. Onu bulduğun zaman diski tamir etmen mümkün olur.

BE FUN!!!

Sevgili MAC,
Bazı derin problemler içindeyim, lütfen yardım et!
1) Space Quest I'de örümceği nasıl geçeceğiö?
2) Future Wars'da alev makinasını nereden bulabilirim.
Doğan ŞERBETÇİ, Istanbul
MAC: Her türlü derin problemlerinize (benimkilerden daha derin olmadığı sürece) yardım etmek için buradayım zaten ama isimleri lazım değil bazılarınız (mesela Mehmet Alok) işi abartıyorsunuz gibime geliyor sanki. Cinsel problemleriniz için günlük gazetelerde profesör olduklarını iddia eden ama aslında gazetede temizlikçi olarak çalışan kişilere yazın. Böyle problemlerinizde bana ancak halinize gülmek düşüyor. Ya Mehmet Allah yardımcın olsun ya, nasıl kurtulacaksın bu dertten, senin hayatın sönmüş abi ya, hi ho hahahahahaha.
1) Örümçekten kurtulmanın yolu gayet basit gibi görünüyor ama ben becerene kadar kafayı yemiştim.Önce yukardaki köprü gibi yere çıkıyorsun ve oyunu save'liyorsun (Millet son kez söylüyorum, F5, F5 , F5!!!!), sonra örümcek tam köprünün altından geçerken kayayı PUSH ROCK diyip itiyorsun, veeeee... doğal olarak ıskalıyorsun. Ya sabır diyip oyunu tekrar yüklüyorsun, (F6'nın sağındaki tuş) ve bir daha deniyorsun, tekrar ıskalıyorsun. Hayat böyle devam ediyor.
2) Geleceğe geldiğinde etrafına bir bak. Göreceksinki böyle sürünerek yaşamanın sonunda aynı derecede iğrenç bir gelecek var. İntihar etmiyorsan sağ taraftaki taşları incele, bir hayırseverin oraya sebil bir alev makinası bırakmış olduğunu göreceksin. Tesadüfe bak.
Abi benim göğsümün ortasında bir sadist var, arada sırada coşuyor, ruhumu sıkıyor, benim de içimi derin bir acı ve nefret kaplıyor. Bakın işte yine oluyor, nefret ediyorum be, hayattan, yaşamaktan, okuldan, evden, eğlenmekten, içmekten, sızmaktan, TV'den, sürünmekten, yalandan, dolandan, yapmacık insanlardan, açlıktan, bolluktan, parasızlıktan, platoniklikten, romantiklikten, realistlikten, kronik pesimistlikten, aerobikten, IETT'den, TEK'den, PTT'den, ISKI'den, Tarım ve Orman Bakanlığı'ndan (ne alakaysa), yanlızlıktan, insanlardan, kör inançlardan, Allahın günü yediğim Chıcken Burger'den, kutsal kola'dan, ulaşamamaktan, adaletsizlikten, disklerden, elimi ısıran mouse'dan, titreyen interlace ekranından, renk ayrımlarından, senden ve lanet kararsızlığından, şu küllerden, gözüme giren saçlarımdan, çıkar ilişkilerinden, manasız ilişkilerden, yürümeyen ilişkilerden,pasiflikten, aptal insanlardan, zeki olduğunu sanan insanlardan, kısır döngülerden, sırtınızıdönmenizi bekleyen insanlardan, çekilmez muhabetlerden, kıskanç insanlardan, azmış insanlardan, üstüme dökülen çaydan, yolda yürürken öküz gibi bakanlardan, güneşin parlaklığından, her işe burnunu sokanlardan, dırdır edenlerden, olmayan sosyal adaletten, çaresizlikten, sıcaktan ve soğuktan, sayfaya sığmayan yazılardan, sevmekten ve nefret etmekten nefret ediyorum.
Bitti (beni rahat bırakın...)

Murat 'H8red' ADANÇ
Maşuklar Yokuşu 2/2
80690 Beşiktaş, Istanbul

64'ler sayfa 63

AMIGA BASIC

Geçen ay formatlı bir disketinizi hazırlamanızı istemiş ve bu ay disket sürücü ile ilgili işlemler yapacağımızı söylemiştim. Bu işlemler hakkında daha geniş bilgi için yazının devamını okuyun.

Önce bir arkadaşımızın sorularını cevaplandıralım.

Merhaba

Bu aralar Hollanda'dayım ve dergiyi nasıl alacağımı düşünmekteyim. Abone olsam size vereceğim adrese dergi gelir mi ?

Şimdi sorularım :

1 - Bir arkadaşım AMIGA 3000 T alacakmış. Acaba AMIGA 3000 T'te PC oyunu oynanabilir mi yani VGA EGA gibi kartlar takmak gerekli midir ?

2 - Megadrive gibi oyun konsollerinde oyunlar nasıl yazılıyor ? C ya da Assembler gibi bir dil mi var ?

3 - Yazdığım programla AMIGABASIC'i aynı diskete nasıl çekebilirim ? Ve startup - sequence'i ayarlamak için neler yapmalıyım ?

4 - Bir renkli printerle ekrandaki istediğim sahneyi kağıda basabilir miyim ? En iyi renkli printer hangisidir ?

1 - AMIGA 3000'de PC programlarini çalıştırmak için diğer AMIGA'larda geçerli olan kurallara dikkat etmelisin. Bir Emulator yardımıyla bazı PC programları çalıştırılabilir Bir de SIDECAR denen bir yan ünite ile hemen hemen tüm PC programları çalıştırılabiliyor

2 - Firmalar önce bir editör program hazırlıyorlar. AMOS türü bir editörle (PC'de) hazırlanan oyunlar hemen hemen aynı oluyorlar sadece grafik ve sesler değişiyor ve eskiden oynadığımız ATARI konsollerinden bence pek bir farkları yok.

3 - Diskmaster'i yükle ve RAM disk'i aç. Extras disketini takıp DF0:'a bas ve AMIGABASIC'i RAM diske Copy ile çek. Şimdi kendi disketini takıp df0:'a bas ve RAM disketten AMIGABASIC'i çek. Eğer Diskmaster'a sahip değilsen Workbench'i yükle ve Extras disketini takıp disket ikonuna çift klik yap. Şimdi kendi disketini takıp onu aç ve AMIGABASIC ikonunu sol butonla kendi disketine sürükle. Bunu yaptığında bilgisayar senden birkaç kere disket değiştirmeni isteyecek. İşlem sona erince işin bitmiş olacaktır.

4 - Bu biraz zor, Action Replay kartuşu alarak resmi çalman ve sonra herhangi bir resim programından yükleyip bastırman gerekiyor. Ama bu yöntem korumalı oyunlarda çalışmıyor. En iyi renkli printer renkli Laser yazıcılardır ama bunların fiyatları da oldukça iyidir. Star'ın yeni modelleri ise ucuz ve kaliteli sayılırlar.

AMIGA Disk sistemi

AMIGA DOS iki tip dosya tanır. Birinci tip dosyalar executable, yani kendi başlarına çalıştırılabilen dosyalardır. İkinci tip dosyalar ise non-executable yani kendi kendilerine çalışmayan, başka bir programı tamamlayan veri dosyalaridir. AMIGABASIC kullanarak executable dosyalar yaratamazsınız ama veri dosyaları yaratmanız mümkündür. Veri dosyaları da ikiye ayrılır :

1 - Sequential (sıralı) dosyalar

2 - Relative dosyalar

Sequential dosyalar (kısaca SEQ) bilgileri ardarda sıralı olarak saklarlar. Kullanımları kolaydır. Ancak dezavantajları tekrar okurken tüm dosyanın hafızaya alınması gerekliliği ve diskette fazla yer kaplamalarıdır.

Relative dosyalar ise profesyonel programlarda kullanılırlar ve seq dosyalara göre daha hızlıdırlar. Kullanımları biraz daha karışıkça ama verimlidir.

Sequential dosyalar

SEQ dosyaların kullanılmasında yapılması gereken üç şey vardır :

1 - Dosyayı açmak

2 - Dosyadaki verileri okumak ya da dosyaya veri yazmak.

3 - İşimiz bitince dosyayı kapamak.

Dosya açma

Dosya açmak için OPEN komu-

tunu kullanıyoruz.
OPEN komutunu izleyen parametre ise açılacak dosyanın adıdır. Bundan sonra dosyayı ne amaçla açacağımızı belirtmeliyiz. INPUT dosyadan veri okuyacağımızı, OUTPUT da dosyaya veri yazacağımızı belirler. En son olarak da dosyanın numarasını vererek dosyayı açarız.

```
OPEN "RealmSucks" FOR OUTPUT AS # 1
```

RealmSucks adlı dosyayı 1 numara ile yazım için hazırlar.

```
OPEN "Rednex" FOR INPUT AS # 2
```

Rednex adlı dosyayı 2 numara ile okuma için hazırlar.
INPUT ile açacağınız dosya tabii ki diskette yer almalıdır.

Dosyaya veri yazma

Dosyaya veri yazmak için WRITE# ya da PRINT# komutlarını kullanmalıyız. Bu komutların kullanımı hemen hemen aynıdır. Ancak WRITE komutu değişken listesini peşpeşe yazar.
Açılmış bir dosyaya veri yazmak için o dosyanın numarasını ve yazılacak değişkenlerin listesini vermelisiniz.
Örnek :

```
PRINT # 1, A$, B$, A, B
```

Dosyadan veri okuma

Dosyadan veri okumak için ise INPUT# komutu kullanılır. Kullanımı WRITE# ya da PRINT# ile aynıdır.
Örnek :

```
INPUT # 1, A, B
```

Dosyayı kapama

Herhangi bir dosyanın numarasını vererek kapatabilirsiniz. Kapanmayan dosyalar bilgisayarınızı kapattığınızda bozuk olarak kalırlar.
Kapama işlemi CLOSE komutu ile yapılır.
Örnek :

```
CLOSE # 1
```

Aşağıdaki program diskette bir dosya yaratır ve veri yazar. Sonra da verileri tekrar okur.

```
REM *** 64'ler ***
OPEN "64'ler" FOR OUTPUT AS 1
A$ = "Bahadır": B$ = "is an": C$ = "Idıot"
PRINT #1, A$, B$, C$
CLOSE 1
OPEN "64'ler" FOR INPUT AS 1
INPUT #1, A$, B$, C$
PRINT A$, B$, C$
CLOSE 1
END
```

İlk satırda dosyamızı açıyoruz. Tabii disketinizin write-protect'ini açık tutmanız gerekiyor. Sonra bazı değişkenlere değerler atıyoruz ve bunları dosyaya yazıp dosyamızı kapatıyoruz.
Şimdi de dosyamızı okumak için önce dosyayı açıyor ve INPUT # komutu ile değişkenleri okuyoruz. Değişkenleri ekrana bastıktan sonra dosyayı kapatarak programı sona erdiriyoruz.Bu ayki yazımız da burada bitti. Gelecek ay görüşmek üzere hoşçakalın.

BAHADIR AKCAN

DERGİMİZİN ESKİ SAYILARI ARTIK

CİLTLİ...

Yıllara göre 1988-1989 ve 1990 yıllarını kapsayan üç cilt halinde hazırlanan Dergimizin eski sayıları lüks bez cilt'i ve varak yaldız yazısı ile kütüphanenizin hem süsü olacak hem de derginiz elinizin altından eksilmeyecek

---

1-2-3-ciltler takım olarak **150.000** Tl.

Deginizin ciltli sayılarını edinmek istiyorum.Bedeli olan 150.000 Tl.yi Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 160965 nolu hesabınız yatırdım Gereğini rica ederim.

İ M Z A

EDİNME FORMU

ADI SOYADI:.....

ADRESİ.....

ŞEHİR.....

SAMSUN
PİRİNÇSOFT
BİLGİSAYAR

* **PC - AMIGA 500 - C 64 BİLGİSAYAR SATIŞI**
* **EĞİTİM-ÇİZİM-MÜZİK ve ORJİNAL OYUNLAR**
* **TÜM BİLGİSAYAR YAN DONANIM ÜRÜNLERİ**
* **BİLGİSAYAR TAMİR ve BAKIM SERVİSİ (24 Saatte Tamir)**

Gazi Caddesi Kışla sokak No.3
TEL.9-36-11 59 85 FAX.9-36-12 26 68
55030 - SAMSUN

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

AMIGA 500 - COMMODORE 64
DİSK DRIVE'lar
MONITORLER
DİSKETLER , EK HAFIZALAR
DİSKET KUTULARI JOYSTICKLER
KARTUŞLAR
DİĞER BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ
AMIGA ve C-64'te GENİŞ OYUN ARŞİVİ
KALİTELİ ve UCUZ

Şehit Asım Cad.
Kısmet İşhanı
No: 51/6
Beşiktaş, Istanbul
Tel:160 82 11
Fax: 159 70 62

64'ler sayfa 66

PROGRAMCILAR ARANIYOR

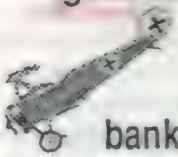
Yeni bir döneme girilen ülkemizde tüm yazılımlar artık değer bulacaktır. *AMIGA* ve PC için yazdığınız TÜM PROGRAMLARI TEKİLASOFT desteği ile değerlendirin...

Hazırladığınız programları **yüklenin ve bize gelin..** Eğer ulaşamıyorsanız Bir diskete demosu'**nu kaydedip gönderin. İnceleyelim. Eksikler varsa giderip,beraberce programı kullanılır hale getirelim.**

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI BİLGİSAYAR DERGİSİ

PK:205
Beşiktaş,Istanbul
TEL:159 70 63

Bırakın bilgisayarınız sizi yepyeni dünyalara götürsün. Bütün dertlerinizden uzaklaşın, birkaç uçak düşürün, bir banka soyun, garip canavarlarla dövüşün, digital bir aşk yaşayın, hayatınızın gezintisine çıkın, ve işler sarpa sardığında tekrar escape'e basın!



Bütün gün database'lerle, cari hesaplarla yorulan beyninizi dinlendirmek, biraz eğlenmek için ihtiyacınız olan bütün programlar Beşiktaş Bilgisayar'da, hem de orijinal kutularında, tam açıklamalarıyla. Virus, crash derdi olmadan, ithal malı programları zevkle kullanın!

BEŞİKTAŞ BİLGİSAYAR

Şehit Asım Cad. No:51/6 Beşiktaş
Tel:160 82 11 Fax:159 70 62
İSTANBUL

SAMSUN PİRİNÇSOFT BİLGİSAYAR

* **PC - AMIGA 500 - C 64 BİLGİSAYAR SATIŞI**
* **EĞİTİM-ÇİZİM-MÜZİK ve ORJİNAL OYUNLAR**
* **TÜM BİLGİSAYAR YAN DONANIM ÜRÜNLERİ**
* **BİLGİSAYAR TAMİR ve BAKIM SERVİSİ (24 Saatte Tamir)**

Gazi Caddesi Kışla sokak No.3
TEL.9-36-11 59 85 FAX.9-36-12 26 68
55030 - SAMSUN

...sayfa 67

AMOS

ROM

Merhabalar, yeni bir AMOS köşesiyle yine karşınızdayız. Bu ayki konumuz geçen ay başladığımız SCREEN yani ekran açma, kapama ve ekranla ilgili bazı efektlere devam ederek bir kaç örnek program açıklayacağız. Bir de joystick kontrolüne yarayan joy. komutlarını örnekleriyle göreceğiz. Fakat ilk önce bu ayki mektuplarımıza bir göz atalım...
Birinci mektubumuz, Ankarada BURÇAK TÜRKMEN den gelmiş. Burçak arkadaşımızın mektubu şöyle... Amigamı alalı iki üç ay kadar oluyor. Yaratıcı bir şeyler yapmak için çevremden araştırdığımda, hep bana amosu almamı tavsiye ettiler. Ben de sonunda bu programı aldım, fakat programın komutları hakkında hiç bir bilgim yok. Elimde de hiç döküman yok. Sadece 64LER Dergisinde okuduğum köşenizle birşeyler yapıyorum. Lütfen bana AMOS için bir kitap önerirmisiniz. Eğer siz de bu kitap varsa fiyatı ne kadar.
Cevap : Sanıvımpf Burçak büyük bir çıkmazın içinde. Amigamı ilk aldığım zaman bende büyük bir döküman eksikliği hissetmiştim. Herneyse biz soruyu cevaplayalım ; Evet böyle bir kitap var. Bu kitap AMOSun kendi orijinal manuel'i. Piyasada ingilizce ve Türkçe olarak bulunuyor. Dergide de bir tane var ve ingilizce. Sadece fotokopi çektirebiliriz. Fiyat konusunu ise Apo abiyle konuşmak yerinde olur.
Bu ayki ikinci mektubumuz Levent Okur adlı bir okurdan. Mektubu şöyle ;
Amosla, müzik ve grafikleri başka oyunlardan çalarak, bir oyun yaptım (yaptığı oyun bir puzzle). Oyunda önünüze gelen grafikler hakkında sorular soruluyor, bilirseniz bir sonraki grafiğe geçiyorsunuz. Bilemezseniz programdan atılarak cezalandırılıyorsunuz. Böyle bir oyun yapmamın sebebi, amos ile joystick kontrolünün nasıl yapıldığını bilmememden kaynaklanıyor. Bunun için hangi komut yada komutların gerektiğini söylerseniz çok sevinirim.
Cevap : Böyle bir oyun yapabildiğin için sevindim. Hele hele şu andaki Türkiyenin genç kuşak bilgisayar potansiyeli büyük ölçüde oyun oynama alanına harcanıyorken. Oyununu bana göndermeni isterim. Eğer gönderecek olursan diskine istediğin bir programı çekebilirim...
Gelelim joystick kontrol etme sorununa. Bu sorununuda amos yazı dizisinin bu ayki bölümünün konusu bu. Dikkatlice okuyarak joystiği kullanmanın yollarını öğrenebilirsin...
Gelelim bu ayki konumuza. İşte Joystick fonksiyonları ;
JOY (n) FONKSİYONU :
Joy fonksiyonu, kontrol edildiği zaman bir binary sayı verir. Bu sayı joystick hareketini belirler. Fonnksiyonun kullanılışında port numarasınıda vermek zorunludur. Normalde joystick'in takıldığı port'un numarası 1'dir. Eğer mouse portundaki joystick'i kontrol etmek isterseniz port numarası olarak 0 sayısını vermelisiniz. Bitlerle fazla ilişkili değil ve onları kullanmakta zorluklar çekiyorsanız, diğer joystick kontrol komutlarını deneyebilirsiniz. Bu komutlara geçmeden önce joy (n) fonksiyonun verdiği binary sayının bitlerini inceleyelim.

Bit no :	gösterdiği joy hareketi
0	joystick yukarı
1	joystick aşağı
2	joystick sola
3	joystick sağa
4	joystick ateş

Bu bitleri diğer komutlarla okuyarak joystick hareketlerini anlayabilirsiniz. Şimdi bu komutla ilgili bir kaç örnek görelim.

```
hareket = JOY (1)
```

yukarıdaki komut, 1 inci yani joystick in normal olarak durduğu porttaki joystick hareketlerini kontrol eder ve 'hareket' adında ki değişkene yazar.

```
hareket2 = JOY (0)
```

bu komut ise mouse portuna takılan joystick için joystick hareketlerini kontrol eder ve bu sayıyı hareket2 adlı değişkene koyar.
Joy komutu işin zor yanıydı bir de yukardaki bitleri teker teker kontrol edebilen beş ayrı fonksiyon daha var. Bunların kullanımı oldukça basit. Size, joystick kontrolü için bu beş komutu kullanmanızı öneriyoruz. Bu komutlar JLeft (n), JRight (n), JUp (n), JDown (n) ve Fire (n) fonksiyonları. Şimdi bunları teker teker açıklayalım...
JLEFT (n) FONKSİYONU :
Adından da anlaşılabileceği gibi joystickin sola hareketini kontrol eder. Tabii ki port numarasını belirmelisiniz. Bu fonksiyonu da JOY (n), gibi bir değişkene okutmalısınız. Eğer joystick sola çekilirse, değişken -1 değerini alacaktır. Eğer sola hareket olmazsa değişkenin değeri her zaman 0 olur. Bir kaç örnek görelim...

```
oku:  x = JLEFT (1)
IF x = -1 THEN GOTO spritesola
GOTO oku
```

SATIR 1 : joystick sola itildimi kontrol eder. Eğer sola hareket yapıldıysa (x) değişkeni -1 değerini alır. Tersi olursa x'e 0 değeri konulur.

64'ler sayfa 68

SATIR 2 : (x) değişkeninin değerinin -1 olup olmadığı kontrol edilir. Eğer -1 ise spritesola adlı rutine atlar. (x) değişkeni 0 ise program bir alt satırdan devam eder.
SATIR 3 : oku adlı label'a gider. Döngüyü başlatır.
Mouse portundaki joytick hareketlerini kontrol etmek için ise ; JLEFT (0) ; komutunu vermelisiniz.
JRIGHT (n) FONKSİYONU :
Joystickin sağa doğru hareketlerini kontrol etmek için kullanılır. n port numarasını belirtir. Sağa hareket olursa fonksiyonu okuyan değişken -1 değerini alır. Aksi halde 0 değerini alır.
Örnekler ;
x = JRIGHT (0)
x1 = JRIGHT (1)
Birinci satırda x adlı değişken 0 nolu mouse portundaki joystick sağa gittimi gitmedimi kontrol eder. İkinci satır ise joystick 1 nolu portta iken sağı kontrol eder. Değişken olarak x1 adlı değişkeni kullanır.
JUP (n) FONKSİYONU :
Joystickin yukarı itilip itilmediğini kontrol eder. Bu fonksiyon da sonucu okumak için bir değişken kullanır. Eğer n numaralı porttaki joystick yukarı itildiyse ilgili değişken -1 değerini, yukarı itilmemiş ise 0 değerini alır.
y = JUP (0)
y1 = JUP (1)
JDOWN (n) FONKSİYONU :
Joystiğin aşağı çekilip çekilmediğini kontrol eder. Sonucu bir değişken aracı ile okuyan fonks. joyun aşağı çekilmesi halinde, değişkeni -1 yapar. Aksi halde 0 olarak kalır.
y = JDOWN (0)
y1 = JDOWN (1)
FIRE (n) FONKSİYONU :
Bu fonksiyonda, tahmin edilebileceği gibi n nolu porttaki joyun ateş tuşuna basılıp basılmadığınıkontrol eder Basılması durumunda değişken -1 değerini alır. Tersi durumlarda 0 olarak kalır.
y = FIRE (0)
y1 = FIRE (1)
Böylece joystick kontrolü için gerekli AMOS basic fonksiyonlarını görmüş olduk şimdi bütün bu fonksiyonları kullanarak küçük bir program yapalım...
Programın listesi :

```
10 IF JLEFT(1) THEN PRINT "1.
PORTTAKİ JOY SOLA İTİLDİ"
20 IF JRIGHT(1) THEN PRINT "1.
PORTTAKİ JOY SAĞA İTİLDİ"
30 IF JUP(1) THEN PRINT "1.
PORTTAKİ JOY YUKARI İTİLDİ"
40 IF JDOWN(1) THEN PRINT "1.
PORTTAKİ JOY AŞAĞI İTİLDİ"
50 IF FIRE(1) THEN PRINT "1.
PORTTAKİ JOY ATEŞE BASILDI"
60 IF JLEFT(0) THEN PRINT "0
PORTTAKİ JOY SOLA İTİLDİ"
70 IF JRIGHT(0) THEN PRINT "0
PORTTAKİ JOY SAĞA İTİLDİ"
80 IF JUP(0) THEN PRINT "0
PORTTAKİ JOY YUKARI İTİLDİ"
90 IF JDOWN(0) THEN PRINT "0
PORTTAKİ JOY AŞAĞI İTİLDİ"
100 IF FIRE(0) THEN PRINT "0
PORTTAKİ JOY ATEŞE BASILDI"
110 GOTO 10
```

Programın açıklaması : Yukarıdaki satırlarda gördüğümüz IF cümlelerinde verilen ifadeler de JLEFT(1), FIRE(0) fonksiyonlarının doprumu yanlışmı olduğu kontrol edilir. Normal olarak Jleft(1) komutu 1ç porttaki joystick sola çekildiğinde 1 değeri verdiğinde doğru yani true yani pozitif bir sonuç olacaktır. IF tümcesi ise fonksiyonun doğruluğunu kontrol ettiğinden 1 olması durumunda then komutundan sonraki komutları çalıştıracaktır Böylece 1. porttaki joy sola çekildiğinde sola çekildi gibi mesajlar verecektir. Bu program joystıcklerinizi test etmek amacıyla yapılmış çok basit bir programdır. Daha da geliştirilebilir, örneğin bazı grafikler eklenebilir. Yada joystick hareket ettirildiğinde ekranda bazı animasyonlar çıkartılabilir. Tabii bu gibi şeyleri daha ilerde öğreneceğiz fakat böyle bir şey yapabilen varsa bize gonderip diğer AMOSçularla paylaşabilir. Sonuçta bu ayki AMOS'ta bitti. Sizler eğer bir sorununuz olursa, herhangi bir komutu kullanmakta zorluk çekiyorsanız. Yada Metal-Rap çizgisinde kaset değişmek istiyorsanız (çekim yapılır) işte size acres her konuda yazmaktan çekinmeyin.

BURAK OZIŞIK
PK 5 - FIKIRTEPE
KADIKOY-ISTANBUL

MANCHESTER

Oyun kitliğinda geçilmeyen şu sıkıcı yaz aylarında yüzünüzü güldürecek bir oyun arıyorsanız hemen Manchester United Europei kapin. Oyunu yapan firma KRISALIS, bir süre önce çıkan ilk versiyonun açıklarını büyük ölçüde kapatmış.

Oyun yüklendiğinde KRISALISın introsuyla karşılaşıyorsunuz. Daha sonra W seçimini yaptığınız ekran çıkıyor. Burada joystick ile , istediğiniz ülkenin bayrağına basarak seçim yapıyoruz. Şimdi aşağıda duran üç kupadan birini seçebilir ya da disket resmine basarak kaydedilmiş bir oyunu yükleyebiliriz.

Ana oyun ekranında pek çok ikon yer alıyor. Bu ikonları sırasıyla inceleyelim:

Disket Resmi: Bu ikona klikliediğinizde oyununuzu o anki durumuyla kaydedebilirsiniz.

Soru İşareti: Bu ikonla oyunun şekli ile ilgili bazı bilgileri değiştirebilirsiniz. Saatin yanındaki artı- eksi işaretlerine basarak oyunun süresi değişir. Sahaya basarak maçın oynanıp oynanmayacağı kontrol edilir. Adam resmi ile adınızı yazabilirsiniz. En altta ise oyunu iki kişilik ya da sıfır kişilik yapabilmenizi sağlayan ikonlar var. İşinizi bitirince sol üstteki ikona basıp buradan çıkın.

El Sıkışan Adamlar: Bu ikonu kullanarak hazırlık maçları yapabilirsiniz. Bunu yaptığınızda karşınıza uzun bir liste çıkıyor. İşin sevindirici yanı oyuna Galatasaray, Beşiktaş ve Sakaryasporun dahil edilmiş olmasıİstediğiniz takımı seçerek oyuna başlayabilirsiniz.

İstatikler: Bu ikon yardımıyla oyuncularınınız kaç gol attıkları, verdikleri pasları ve şutları, kazandıkları ikili mücadeleler, sarı ve kırmızı kartlar, oynadığı maçlar gibi istatistiki bilgiler elde edebilir, oyuncunuz adına klikleyerek ismini değiştirebilirsiniz.

Tactics: Takıma taktik vermekte kullanılır. Ok işaretlerine basarak taktikleri gözden geçirebilir yedek oyuncuları belirleyebilirsiniz.

Kupalar: Ekranın ortasında yer alan dört kupa resmine basarak o ana kadar alınan sonuçlar ve turu geçen takımları görebilirsiniz.

X: Sezonu sona erdirin.

V: Kupa maçı oynamak için kullanılır.

Maç Ekranı:

Oyuna başladığınızda topa en yakın oyuncu sizin kontrolünüze verilir ve bir işaretle belirtilir. Top ayağınızda iken sizin kontrolünüzdedir. Ani dönüşler yaparsanız hakimiyetiniz kaybolur. Ateşe basarak kısa bir vuruş yapabilirsiniz.

Şut: Top ayağınızda iken rakip kaleye doğru joysticki çekerek ateşe kuvvetlice basın. Rakip kale yönünde çaprazlara çekerek kaleciyi daha kolay avlayabilirsiniz.

UNITED europe

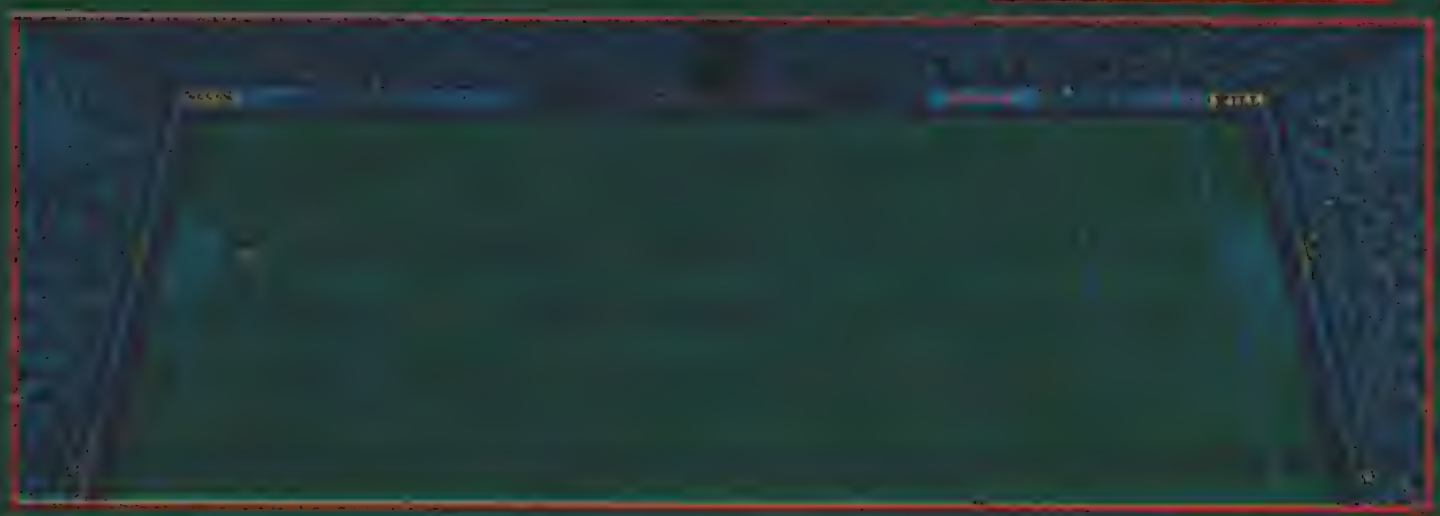
KIM BUNLAR? Manchester United kiubu tas 1880'i yıllarda kurulu [illegible]

[illegible]

SABADIR AKCAN

Yapımcı Firma:

Türkiye Temsilcisi:
NOKTA LTD.



SEKA ASSEMBLER

Merhabalar, yeni bir SEKA ASSEMBLER köşesiyle yine karşınızdayız. Bu hafta size bir sürprizimiz var. Hayır hayır bilemediniz ortada kamera felan yok sadece SEKA ASSEMBLER köşesi olarak 1 yaşına girdik.
Yehhooo, sevgili direktörümüzün tüm suikastlerine ve ego operasyonlarına karşın dimdik ayakta olarak 0 yaşını doldurarak 1 yaşına girdik (mantıksal olarak ve yüce assembler kurallarına göre, herşeyin başlangıcı 0 olduğundan, 1 yaşımızı değil 0 yaşımızı doldurmuş olduk). Sevenleri ve okuyanları kutlar nice yaşlar dilerim. Bu arada eski toprak MAC Adventure çatlasın. Ayrıca son alınan haberlere göre önümüzdeki üç ay içinde bir köşe bayramı olacak 64LER köşeleri doğum günlerini kutlayacaktır. Herneyse biz traşı keselim ve bu ayki SEKA'ya başlayalım. İlk önce mektuplarla başlıyoruz. Geçen ay sayfaya konulması unutulan tablolar da bu sayıda (sağolsun MAC bey).
İlk mektup AMOS köşesinede mektup yazan BURÇAK TÜRKMEN den geliyor. Burçak arkadaşımız, Seka assemblerlada AMOS gibi çalışmaktayım fakat bu programı kullanırken kaynak ve döküman yokluğu yüzünden pek muvaffak olamıyorum. Varsa bana birkaç mektup önerebilirmisiniz. Fiyatlarını biliyormusunuz.
Cevap : Tabii ki piyasada birkaç iyi kitap var. Bu kitaplar ;
1) AMIGA HARDWARE MANUAL
2) AMIGA ROM KERNEL MANUAL
3) 68000 MACHINE LANGUAGE
Bunlarda birincisi, makinenin hardware'ini inceliyor. Yardımcı çiplerin kuyllanımını işliyor ve bu konuda hardware adresleri gibi temel şeyleri içeriyor. Bir kere bunu alman kaçınılmaz birşey.
İkinci kitap ise Amigada bulunan librarileri işliyor. Bu kitap çok fazla yararlı olmasa bile yine de alınması gereken bir kitap. Üçüncü kitap olan 68000 machine language ise 68000 çipi konusuna giriyor, 68000 komutlarını ve adresleme modları gibi çok yararlı şeyler içeriyor. Bu da üç. Eğer iyi bir Assembler kölesi olmak istiyorsan bu üç kitabıda almalısın. Bu kitapları fotokopi halinde bulabilirsin. Üçünün fiyatları toplamı ise hatırladığıma göre yaklaşık 200.000 TL eder.
Şimdi geçelim bu ayki konumuza. Hatırlarsanız, geçen ay 68000 komutları bitmişti. Bu ay, yeni bir konuya geçiyoruz. Konumuzun adı Copper çipi. 68000 den ayrı olarak üç tane farklı komutu ve sadece kendisinin kullanabildiği kendine özel hafızası vardır. Üç komutu var diyince hemen küçümsemeyin. Bu üç komutla akla hayale gelmedik efektler yaratabilirsiniz. Bir örnek verirsek, demolarda gördüğümüz yılan gibi kıvrılarak geçen sin scrollar copper çipi yardımıyla yapılmaktadır. Copper ın yapabileceği bir çok işlem vardır. Bu işlemlerin başında veri transferi gelir. Fakat bu transferi sadece hardware registerlerine yapabilir. Copperla herhangi bır hardware registerine bilgi transfer edilebilir. Ekran çizgi çizgi kontrol edilir. Bu bazı kodlama teknikleri sayesin de pixellere indirilebilir. Copper ekranı çizgi çizgi tarar. Copperın taradığı her yatay çizgiye raster satırı denir. Copper 2 cyclelı bir işlemcidir, ve sadece odd numaralı hafızayı kullanır. Böylece assembler komutlarının neden even adreslerde olması gerektiğini anlayabiliyoruz. Copper çipide, DMA kanallarını kullanan diğer yardımcı çipler gibi sadece hafızanın ilk 512 K'sını kullanabilir ve copper komutları bu hafızada bulunmalıdır.
COPPER LİSTESİ NEDİR : Copper listesi, copper çipinin yapmasını istediğimiz işler için verdiğimiz komutların listesi demektir. Bu komutlar assembler komutlari gibi küçük kısaltmalardan oluşmazlar, wordler yada longwordler formlarındaki sayılardan oluşur. Bu sayıların bitlerindeki bazı değişmeler komutun ne olduğunu gösterir. Copper çipinin üç komutu şunlardır...
1) WAIT
2) MOVE
3) SKIP
birinci komut olan wait komutu verilen x,y pozisyonunu bekler ve kendinden sonra gelen işlemi o kordinattan sonra yapar. İkinci komut olan move komutu herhangi bir hardware registerine herhangi bir bilgi yükler. Üçüncü komut olan skip komutu ise eğer raster tarama işlemi verilen x,y kordinatına ulaşmışsa skıp komutundan sonraki

komut işleme konmaz, atlanır. Eğer tarama bu noktaya ulaşmamışsa sonra gelen komut işleme konur, ve bu döngü böylece gider. Eğer bütün copper listesi çalıştırılıpbitmişse copper başa döner ve listeyi yeniden çalıştırmaya başlar. Şimdi bu komutların bit numaralarını ve örnek kullanımlarını görelim.

MOVE KOMUTU :

Move komutu bir hardware registerine herhangi bir bilgi yükler. Fakat hardware registerlerine ulaşmada bir limit var. Bu limit, komutun $20 adresli registerlere ulaşamamasıdır. İkinci kısıtlama ise Copper Control registerinde bulunan COPPER DANGER BİTİ bir olmadığı taktirde $20 - $40 registerleri arasına etki etmemesi. Komutun uzunluğu iki worddür. Bu iki worddan ilki transfer hardware registerinin adresini tutmakla görevlidir. İkincisi ise transfer edilecek veriyi tutar. Şimdi bu komutun wordlerinin bitlerine bir göz atalım...

Birinci word :

Bit no: 0 ; 0 yapılır.

Bit no: 1-8 ; hardware register adresi.

Bit no: 9-15 ; 0 yapılır.

İkinci word :

Bit no: 0-15 ;transferi yapılacak veri.

Şimdi bu komut için birkaç örnek verelim...

copperlist:

```
DC.W $00e0, $0007
DC.W $00e2, $0000
DC.W $00e4, $0007
DC.W $00e6, $2800
DC.W $00e8, $0007
DC.W $00ea, $5000
DC.W $00ec, $0007
DC.W $00ee, $7800
DC.W $0100, $4200
```

Yukarıdaki küçük copper listesiyle 4 bitplane derinliğinde bir ekran açılır. İlk 8 komut bitplane pointerlerine bitplane adreslerini yükler, sonuncu komut ise 4 bitplanelik bir ekran açılacağını belirtir. Birinci komutu ele alalım.

DC.W $00e0, $0007 ; bu komutta dc.w verilerin word uzunluğunda olacağını belirtir. Bu işin assembler ile ilgili olan tarafı. copperın ilk komutu olan $00e0 değeri bitplane 1'in low-pointeridir. Yani veri yazılacak hardware register adresi. İkinci komut olan $0007 değeri ise registere yazılacak veri. Bundan sonraki komut ise bitplane 1'in hi-wordünü belirler. Böylece bitplane 1'in $70000 adresinde olduğu belirlenir. Diğer komutlarla 2. bitplane $72800'e üçüncüsü $75000'e dördüncüsü ise $77800'e konularak 4 bitplanein pointerleri tanımlanmış olur. Sonunda ise bitplane kontrol registerine (BPLCON0) $4200 değen yazılarak 4 bitplaneli bir ekran açılması sağlanır. Tabii bu komutları sekada yazarak çalıştıramazsınız.Bu komutları çalıştırmak için ilk önce listenin adresini copper çipine belirtmelisiniz. Bunu yapmak için ilerde küçük programlar vereceğim. Şimdi ikinci komuta geçelim.

WAIT KOMUTU :

Wait komutu belirtilen bir x,y pozisyonunu bekler ve işlemleri o pozisyondan itibaren devam ettirir. Copper raster pozisyonunu beklerken çip hafıza bus'ını rahatsız etmez. Komutun ilk word'ü x ve y kordinatlarını tutar, ikinci word ise hangi pozisyonun (yatay yada düşey) kontrol edileceğini tutar. Bu ilk wordün bitleri aşağıdaki gibidir...

İlk word :

Bit no: 0 ; 0 yapılır.

Bit no 8-15 ; raster ışınınıny pozisyonu (yatay).

Bit no 1-7 ; raster ışınınınx pozisyonu.

İkinci word :

Bit no: 0 ; 0 yapılır.

Bit no 1-7 ; x pozisyonunu kontrol eden bitler.

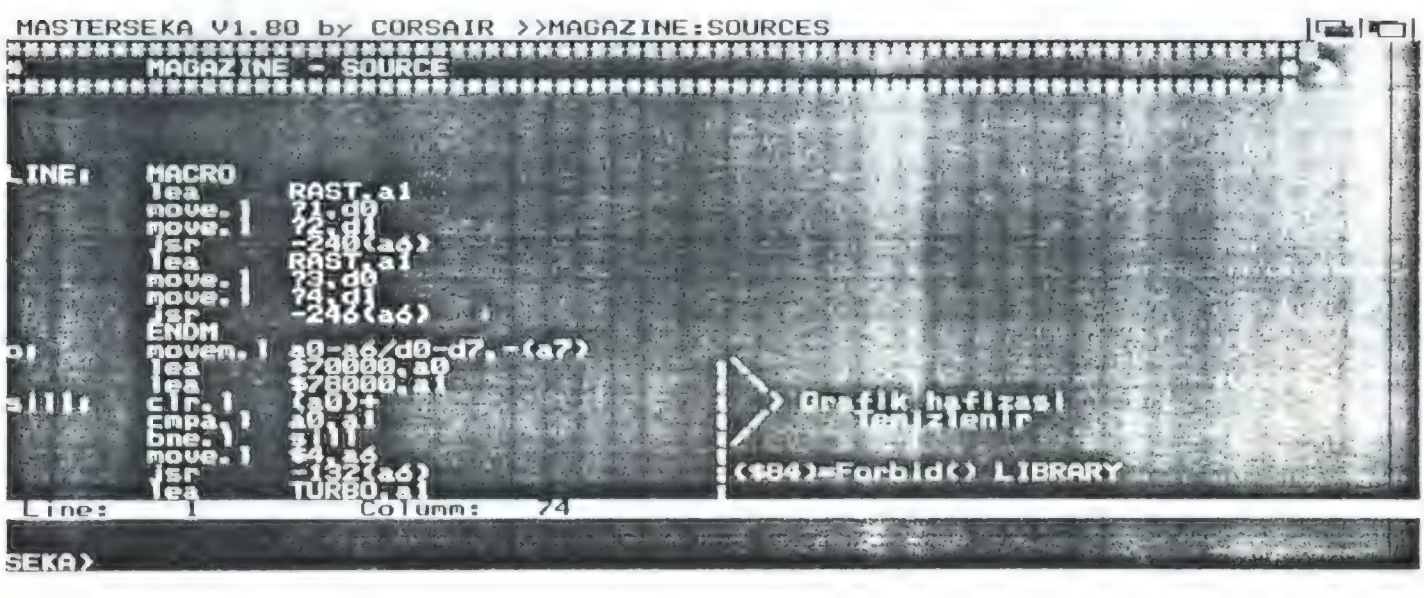
Bit no 8-14 ; y pozisyonunu kontrol eden bitler.

Bit no 15 ; BFD biti (Bitter finished disable). Bu bit blitterın işlemini bitirip bitirmediğini kontrol eder. Bu komut için geniş açıklamayı ileriki sayılarımızda bulabilirsiniz.

Örnekler :

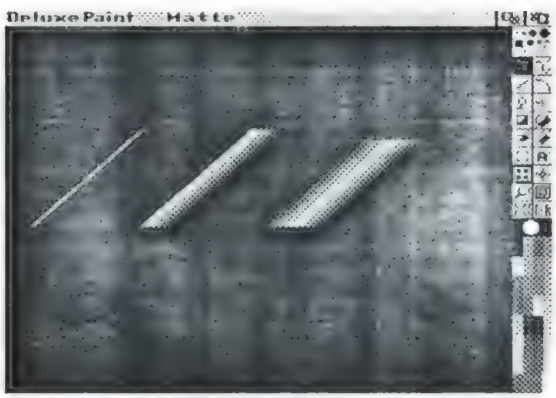
```
DC.W $9601, $FF00;wait komutu
DC.W $00e0, $0007 ;move komutu
DC.W $9701, $FF00 ;wait komutu
DC.W $00e2, $0000 ;move komutu
DC.W $9801, $FF00 ;wait komutu
DC.W $00e4, $0007 ;move komutu
DC.W $9901, $FF00 ;wait komutu
DC.W $00e6, $2800 ;move komutu
DC.W $a001, $FF00 ;wait komutu
DC.W $0100, $2200 ;move komutu
```

Yukarıdaki komutlarda ilk komut 150 y pozisyonlu çizgiyi bekler, raster ışını 150 (=$96) çizgiye geldiği zaman bir sonraki komutu çalıştırır Daha sonra bitplane pointerleri birer çizgi arayla yerleştirilirler. En son ise 154 yatay pozisyonuna gelindiği zaman 2 bitplaneli bir ekran açılması sağlanır. Böylece bu ayki Assembler muhabbetimizde burada bitmiş oluyor. Gelecek sayıda skip komutunu ve copper kullanımını açıklayacağız. Bu arada bir assembler sorununuz varsa yada deluxe paintte çizdiğiniz kuş uçmuyorsa bena bir mektup yazın elbet bir yardım yolu buluruz. Byeeeeeeeeeeee.



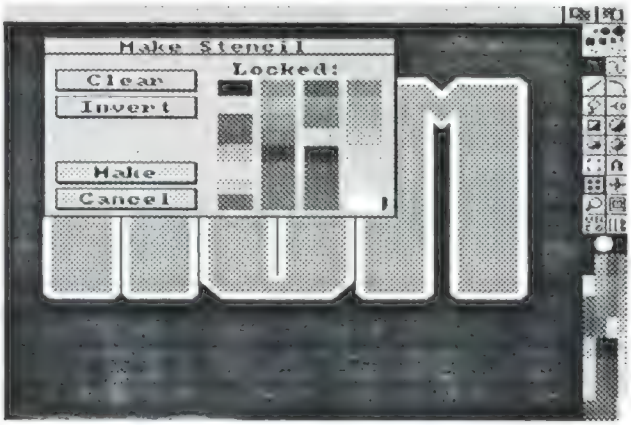
Basit bir logo çizmeye hazır mısınız? Eğer hazırsanız işe iki renkli bir taslak çizerek başlayın. Taslağın büyüklüğü istediğiniz gibi olabilir ama logolar fazla büyük olursa işinize yaramaz.

Şimdi logonuzu brush'a alın. Bunu yaptıktan sonra O tuşuna basarak logonun etrafını genişletin. Bunu yaparken renginizide seçin.

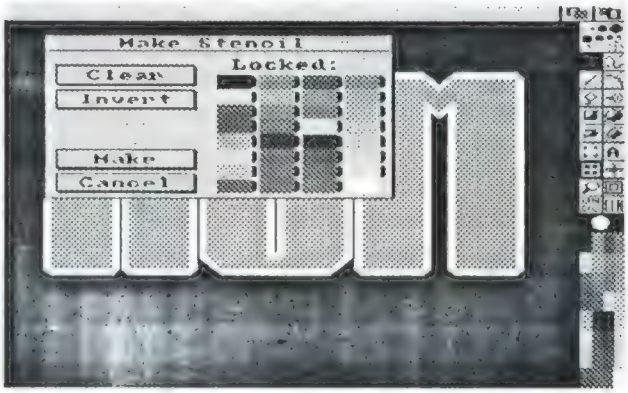


Evet bu işte tamamsa J tuşuna basıp arka ekrana gidin. Bir hat çizin. Bunu brush'a alıp Cycle ile tekrar bir hat daha çizin ve bunu Y,X tuşları ile çevirin ve ilk hali ile birleştirin.

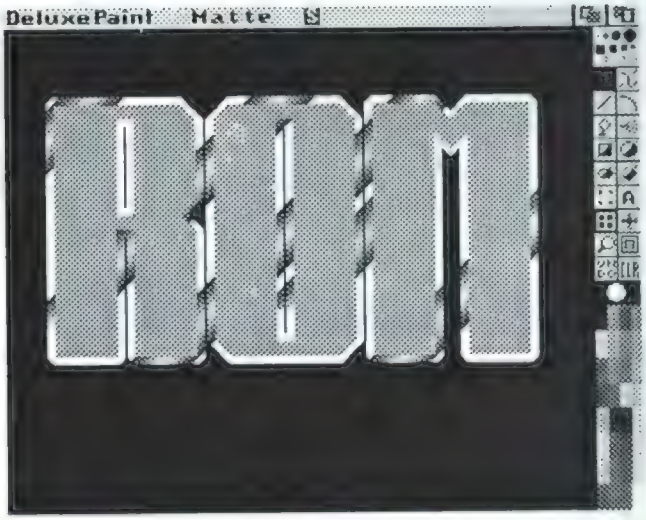
Şimdi STENCIL ve MAKE seçeneklerini seçin ve logonun etrafındaki alanı boyamak için hazırlanın. Bunu yapınca artık logonun sadece kenarındaki renkleri değiştireceksiniz.



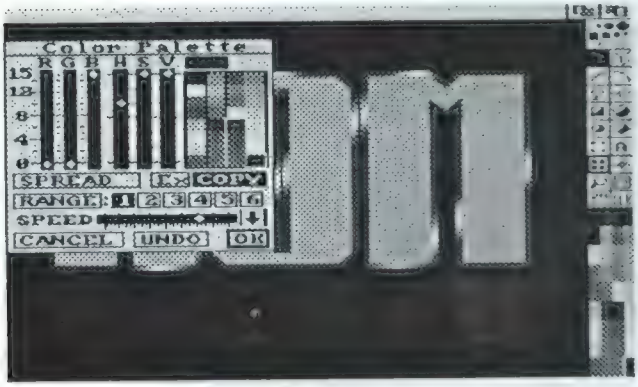
Karşınıza renklerin bir paleti çıkacak. Burada logonun kenarlarındaki renkleri klikleyerek onları kitleyin. Rengi klikleyince paletteki rengin yanında da bir işaret çıkacaktır.



Son işlemi yapınca sadece tek rengi kitlediniz. Ama sizin yapmanız gereken o renk dışındaki bütün renkleri kitlemek bunu da INVERT seçeneği ile yapacaksınız.

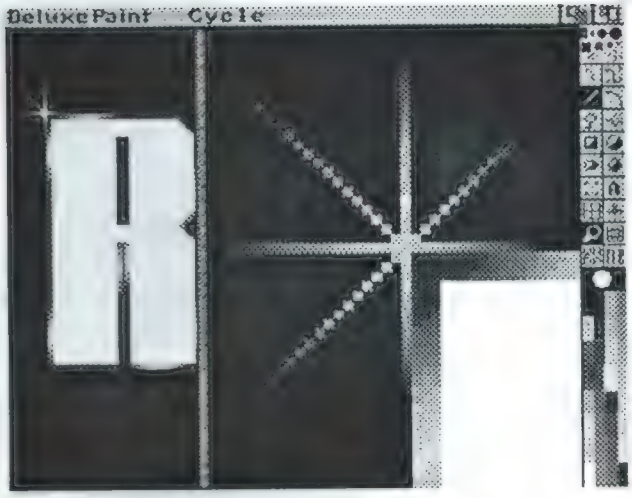


Arka plandaki renkli sütunu brusha alıp asıl ekranda istediğiniz yerlere yerleştirin. Bunu STENCIL seçeneği ile yaptığınızdan etrafa taşmayacaktır. Şu anda tek problem bu sütunun beyaz üstünde garip durması bunu da paletten halledeceksiniz.



Renginizi ayarlayın. Eğer kullandığınız renk başka bir yerde duruyorsa onu COPY seçeneği ile istediğiniz yere aktarabilirsiniz.

Şimdi logonun içini boyamanız gerekiyor. Bunu yaparken uyumlu bir renk kullanmalısınız. Eğer kullandığınız renk daha önce arka planda yaptığınız sütunda varsa boyayınca biraz bozulabilir o yüzden başka bir rengi istediğiniz renk haline getirin.



Şimdi sıra logoya biraz renk kazandırmaya geldi. Biraz parlama efektine ne dersiniz. Bunu paletten range ile ayarladığınız renklrle yapacaksınız. Mesela mavi tonları alıp F7'ye basın. Şimdi hat çizdiğinizde tonlama olacaktır.

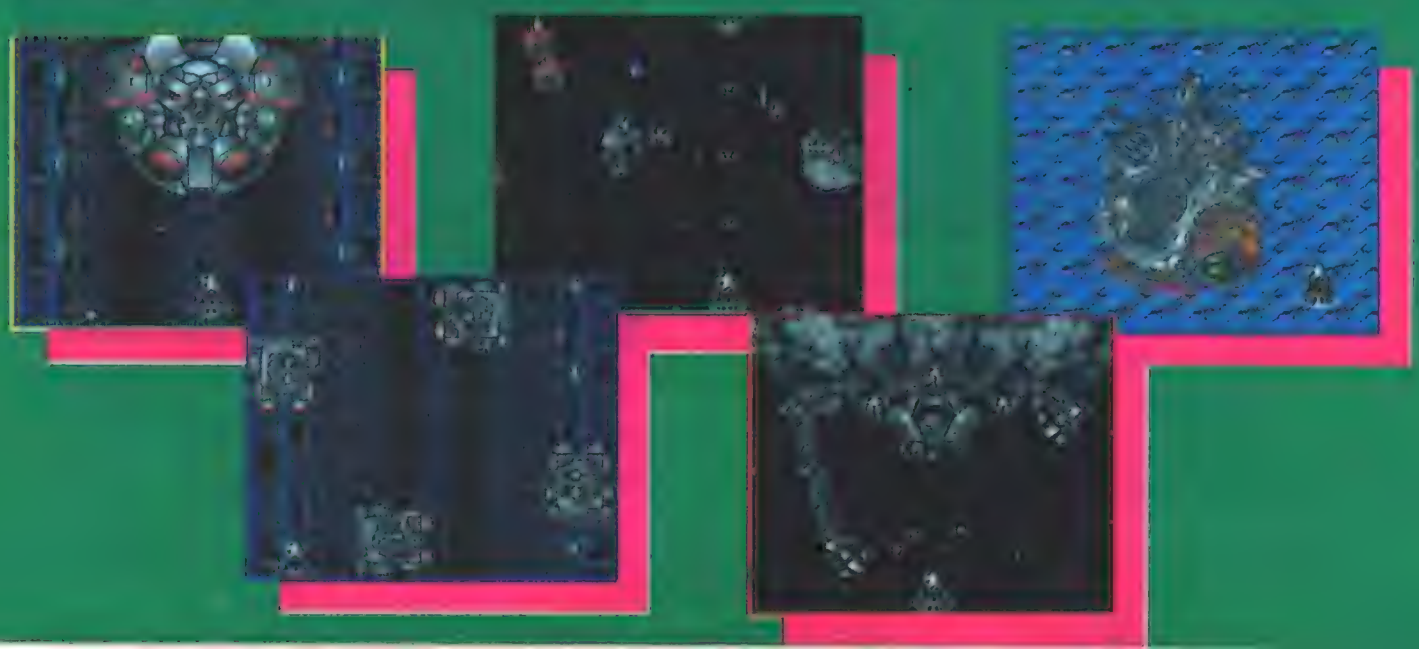
Yine işimiz arka planda. Şekildeki gibi bir çizim yapıp onu BRUSH'a alıp logonun olduğu ekrana gelin. Bu ekranda logonun içini STENCIL yapın ve brush'ı SHADE seçeneğini kullanarak içini boyayın. Yine burada kullanacağınız renkleri siz yaratmalısınız.

İşte logonun bitmiş hali. Şimdi yaptığınız parlama efektlerini BRUSH'a alıp istediğiniz yerlere yerleştirebilirsiniz.

FRENETIC

Bazı oyunlar grafikleri, müzikleri ve oynanabilirliği ile her yönden süperdir Oyuna başladığınız andan andan itibaren oyunu büyük bir zevkle oynarsınız Bazı oyunlar ise bu özelliklerin ancak bir kaçını kapsar fakat oynadıkca sizi oynamaya teşvik eder. Bu aykı oyunumuz FRENETIC bu oyunlardan biri. Oyunu. War Zone'u yapan CORE firması shoot'em-up olarak hazırlamış. Oyunda shoot'em-up larda kullanılan klasik konulardan biri kullanılmıs. Gezegeni işgal eden yabancı istilacılar ve binlerce düşmana karşı küçük uzay modülünüzle siz.
Oyunu yüklediğinizde harika bir demoyla karşılaşacaksınız. İki disk olan oyunumuzda ilk diskte demo olduğu için oyunu doğrudan ikinci diskten yükleyebilirsiniz. Oyunda küçük bir uzay modülünü kontrol ediyorsunuz. Fakat sakın modülün küçüklüğüne aldanmayın. çünkü oyun içinde alabileceğiniz silahlarla modülünüzü bir savaş makinesi haline getirebilirsiniz. Oyunda alabileceğiniz silahlar:

Mavı yuvarlak obje: Bu objeyı aldıgınızda sağa veya sola elektrık akımına benzer akımlar yollayacaktır Bu objeyı üst üste bir kaç defa aldıgınızda akımın dahada kalınlaşıp kuvvetlendiğini göreceksiniz.
Kırmızı yuvarlak obje: Bu objeyi aldığınızda modülünüzün arka tarafından ateş edebilirsiniz.
Füzeler: Güdümlü füzeler kendi hedefini kendi bulduğu için etkili silahlardan bırdır. Birde ileri attığınız normal füzeler var. Bu füzeler gudumlüler kadar etkili degildir.
Lazer topları: Lazer toplarını beşli olarak atabiliyorsunuz. Birde yanlara atabileceginiz lazer topları var.
Mavı obje: Bu objeyı alarak kısa bir süre ateşlerden etkilenmessiniz.
Bu objelerden başka puan alabileceğiniz objelerde var.
FRENETIC sekiz zorlu bölümden oluşuyor. Her bölüm sonunda bir bölüm canavarını yoketmeniz gerekiyor. Oyuna dört hakla başlıyorsunuz ve tek isabette bir hakkınız rahmetli oluyor.
1. Level: İlk bölüm ormanlık bir bölgede geçiyor. Yanarak üzerinize gelen meteorlar ve uzay gemileri bu bölümde çok etkisizler. Level sonunda Gezegen şeklinde kamufle edilmiş bir makineyle karşılaşacaksınız. İsterseniz kanatlarını teker teker patlatarak isterseniz dogrudan ana gövdeyı patlatarak bu can sıkıcı nesneyı parçalayabilirsiniz.
2. Level: Bu sefer etraf biyoloji kitabından fırlamış garip mahluk ve şekillerle dolu. Özellikle mekanik yılana benzeyen canavar epey sizi zorlayacaktır. Bazı yerlerde duvar üstüne konmuş dev örümcekleri parçalayarak kendinize yol açmanız gerekecek. Level sonunda ikiz canavarlarla çarpışacaksınız. Alt taraflarındaki garip hortumlarla size ateş edeceklerdir. Bu canavarıda parcalayarak üçüncü bölüme geçebilirsiniz.
3. Level: Üçüncü level makinelerle dolu bir ortamda geçiyor. Vızıldayarak saldıran garip makineler ve lazer topları sizi biraz oyalayacaktır. Level sonunda dev bir makine size ateş ediyor. Lazer toplarından ve şualarından sıyrılabilirseniz bu



Coprporation, Chuck Rock, Frenetic derken Core Design giderek oyunlarının başına koydukları introlarla ün kazanıyor.

bölümüde bitirebilirsiniz.
4.Level: Bu kadar can sıkıcı bölümlerden sonra bu kez okyanus üzerinde savaşıyoruz. Karşınıza dev gemiler çıkacaktır. Gemilerin üzerinde ki topları parçalamak, hatta ön camlardan lazer yağdırmak epey zevkli oluyor. Level sonunda karşınıza ortasında CORE yazısı olan bir yaratık çıkıyor. Yaratık daha çok koca bir hücreye benziyor.
5. Level: Bu bölümde ki arka plan üçüncü bölümden farklı değil. Beşinci levelin sonunda lazer toplarına sahip dört tank tarafından kusatılıyorsunuz. Aslında tanklar o kadar zor değil, fakat epey karmaşa yaratıyorlar. Teker teker temizlemeye başladığınızda hiçte zorluk çekmeyeceksiniz.
6. Level: Altınca bölümde bu kez uzayın sonsuz boşluğundayız. Yeşil küçük gezegenler, Lezer topları ve şuaları fırlatan modüller sizi epey zorlayacaktır. Tabii ki bölümde rastladığımız meteorları da unutmamak gerek. Altıncı level sonunda dev bir meteora monte edilmiş silahlarla karşılaşacaksınız. Hepsini yerle bir ettikten sonra bu bölümede büyük bir zevkle veda edebilirsiniz.
7. Level: Yedinci levelde ki arka plan ikinci levelle aynı. Yalnız düşman kuvvetlerinde belirgin bir artış var. Level sonunda dev bir goz seklinde garip (garip sözcüğünü galiba epey kullandık ama inanın oyunda ki mahluklar gerçekten GARIP!) bir canavarla karşılaşacaksınız. Yanlardan organik baglarla bagli olan canavarı uzun uğraştan sonra parçalayabilirsiniz. Cunkü bir süre sonra parcalanan gözün arka tarafında bir nesne belirıyor ve onu vurmak (saklandıgından dolayı) gerçekten zor.
8. Level: Son bölüm de gene üçüncü bölümün arka planı kullanılmış. Düşman kuvvetleri dahada yoğunlaşıyor. Level sonunda dev kafaya benzer bir yaratıkla karşılaşacaksınız.
Bir süre sonra kafa yuvasından çıkarak ekranda dolasmaya başlayacaktır. Arada bir size lazerler ve ateş eden yuvarlak silahlar fırlatacaktır. Kafayı her patlatışınızda mekanik canavar biraz daha güçsüzleşecek ve ufalacaktır.
Kafayı üç dort defa patlattığınızda sekizinci bölümüde bitirmiş olursunuz.
Oyunun son ekranında düşman kuvvetlerini yok ettiğiniz için tebrik ediliyorsunuz. Fakat bu arada düşmanın tekrar toparlanmaya başladığı söyleniyor ve oyun başa dönüyor.
FRENETIC diğer shoot'em-upların arasında ilk sıralarda yer alabilecek güzel ve eglenceli bir oyun. Bu türden hoşlanan her Amiga sahibinin arşivinde bulunması gereken bir oyun.

SERKAN SÖZER

TOKI

OCEAN'ın her oyununun açıklamasında OCEAN'ı öven yazılarla karşılaşmaktan eminim artık usanmışsınızdır Fakat bu övgülerin hiçte boş olmadığınıda gayet iyi biliyorsunuz. OCEAN Hemen hemen yaptığı her oyunla bizleri tatmin etmeyi başarabilen bir firma. Sadece tek bir türe bağlı kalmayarak (arcade, platform vs.) her türde oyun yapmayı amaçlayan OCEAN'ın son harikası olan TOKI nihayet elimize geçti. Grafikleri güzel, müzikleri gerçekten mükemmel, fakat konusu "yeter artık, bıktık" dedirtecek kadar klasik bir konu. Kaçırılan sevgili ve onu kurtarmaya çalışan bir kahraman hikayesi. Kahramanımızın sevgilisi kaçırılıyor ve buda yetmezmiş gibi büyücü tarafından bir maymuna dönüştürülüyor. Fakat bu durum kahramanımızı durdurmaya yetmiyor ve sizin de yardımınızla uzun yolculuğuna başlıyor.

Oyuna geçtiğinizde levellerin bir haritasını ve hangi levelde olduğunuzu görebilirsiniz. Oyunda ekran düzeni ise şöyle: Sol üst köşeden itibaren haklarınız,paranız,enerjiniz, level sonu canavarların enerjisi, kaçıncı bölümde olduğunuz, zamanınız ve scorlarınız. Oyun içinde alacağınız bir çok obje var. Bu objelerin çoğu çeşitli silahları kullanmanızı sağlıyor, bazı atışlarınız para miktarınızı arttırıyor. Eğer ragbi oyunlarında kullanılan başlıklardan birini bulursanız bu sizin başınızı bir süre koruyacaktır. Oyun yedi zorlu levelden oluşuyor ve her level sonunda bir canavarla dövüşmeniz gerekiyor. Levellerin açıklamasına gelince:

1. LEVEL: İlk level oldukça büyük bir mağaranın içinde geçiyor. Mağaranın zifiri karanlığı bir çok tehlikeyi barındırıyor. Bu derin sessizliğin içinden bir yaratığın çıkıpta değerli haklarınızdan birini çalması hiçte çok kolay. Sizin silahınız ise ağzınızdan fırlattığınız meşale büyüklüğünde nesneler. Bu nesneleri hemen hemen her yöne fırlatabilirsiniz. Ilerde silahınızı değiştirerek ağzınızdan ateş bile püskürtebilirsiniz. Fakat bu silahların menzili çok kısa olduğundan pek işinize yaramıyor. Yaratıkları ateş ederek öldürebileceğiniz gibi. Üzerine zıplayarakta öldürebilirsiniz. Karşınıza çeşit çeşit yaratık çıkabiliyor. Bu yaratıklar küçük ve masum görünen bir şeytandan gözü dönmüş bir goryaya kadar değişebiliyor. Mağarada biraz ilerlediğinizde bir canavarla karşılaşacaksınız. İlk önce yumruklarını ve kafalarını yok edin. Daha sonra sempazeden kurtarın ve oda ne? Aslında bu canavar sandığımız şey, ilk sempazeyi tarafından yönetilen bir mukemmiş. Hemen sempazeleri öldürün yolunuza devam edin.

2. LEVEL: Bu levelde mağaranın o zifiri karanlığından kurtulup yeraltı gölünün masmavi sularına dalacaksınız. Gölün altında hiç bir nefes alma sorununuz olmadan rahatlıkla ilerleyebilirsiniz. Fakat sakın buna şükretmeye kalkmayın, çünkü ortalıkta aç piranhalar, sizi şişlemeye can atan kılıç balıkları ve daha bir çok deniz hayvanı dolaşıyor. Gölün dibinde ilerlemeye çalışırken bir anlık dalgınlığınızdan yararlanan bir piranha keskin dişlerini etinize geçirebilir. Gölde dev bir balıkla savaşacaksınız. Balık elindeki çatalı size doğru savurarak büyük bir tehlike oluşturuyor. Arada sırada bir piranha sürüsünü de üzerinize salıyor. Piranhalara dikkat ederek balığı safdışı bırakabilirsiniz. Golden çıkın ve yolunuza devam edin. Level sonunda size devamlı göz fırlatan acaip bir yaratıkla karşılaşacaksınız.

3. LEVEL: Ne oldu Gölün suları çekildi soğuktu. Madem öyle bu levelde epey ısınacaksınız. Bir kayadan diğerine atlarken mesafeyi iyi ayarlayamazsanız lavların arasına düşüp bir porsiyon maymun yahnisi olmanız rakiplerinizi çok sevindirecektir. Lavların üzerinden toplardan oluşan ipler sayesinde atlayabilirsiniz. Level sonunda dev bir kurbağa tarafından harf yağmuruna tutulacaksınız. Kurbağa devamlı BURP yazısının harflerini fırlatıyor. Eğer kurbağaya çaprazdan ateş ederseniz kolayca yenebilirsiniz.

4. LEVEL: Oyunda su olur, ateş olurda buz olmazmı? Buzdan oluşan platformların

üzerinde ilerlemeye çalışacaksınız. Buzlar sizin ağırlığınızı taşıyamadığından hemen parçalanmaktalar. Bu yüzden bu buzun üzerinde fazla oyalanmayın. Biraz ilerlediğinizde bir maymun kafası yolunuzu kesecek. Fakat sizi fazla oyalamayacaktır. Level sonunda bir mamut ile savaşacaksınız. Mamut dişlerini bir bumerang gibi kullanarak size fırlatacaktır. Bunlardan zıplayarak kurtulabilirsiniz. Arada bir hortumunuda size doğru uzatmaya çalışacaktır. Bu tehlikelere dikkat ederek devamlı ateş edin. Bir süre ateş altında kalan mamut parçalanacaktır.

5. LEVEL: İşte OCEAN'ın mükemmel grafiklerini kullandığı bir level. Arkada planda ki ağaçlar ve şimşek çakışı, kar yağışı gerçekten görülmeğe değer. Kazıklara dikkat ederseniz bu levelde pek zorlanacağınızı sanmıyorum. Level sonunda sevgilinizi kaçıran büyücüye yardım eden yaratığı göreceksiniz. Aslında yaratık demeye bin şahit lazım. İki el, iki ayak ve bir kalpten oluşan bu yaratığın devamlı kalbine ateş ederseniz altıncı bölüme geçebilirsiniz.

6. LEVEL: Sonunda büyücünün altın sarayına ulaştık fakat sarayda da sizi bir çok tehlike bekliyor. Özellikle şu ateş fırlatan şövalyeler ilk başta epey zorlayacaktır. Birde devamlı inip kalkan kütükler var. Bu level altın sarayın ilk kısmını oluşturuyor. Bölümün sonlarına doğru bir maymun kafası ile daha savaşacaksınız. Bunuda atlattıktan sonra bir süre ilerleyin ve son bölüme geçin.

7. LEVEL: Levele başlar başlamaz hemen arabanın üzerine atlayın ve önünüze gelen engellerden üzerinden zıplayarak ilerleyin. Level sonunda büyücüyle karşılaşıyorsunuz. Evet intikam saati geldi çattı. Hemen büyücüyü ateş altına alın. Bir süre sonra büyücü türüne özgü kalleşliğini yapacak ve mekanik bir ejderhaya dönüşecektir. Ejderhanın tek zayıf yeri olan kalbine devamlı ateş edin. Bu arada attığı toplara ve ikide bir fırlattığı ellerine de dikkat edin. Büyücü olduğunda büyü bozulacak ve sevgilinize kavuşacaksınız.

TOKI aslında diğer platform oyunlarından farklı değil. Ama yinede OCEAN'ın grafik ve ses kalitesi sayesinde oynanabilirliği yüksek oyunların arasına girmeye hak kazanıyor. Kendinizi TOKİ ile birlikte bu uzun ve tehlikeli yolculuğa çıkmaya hazır hissediyorsanız, daha ne duruyorsunuz?

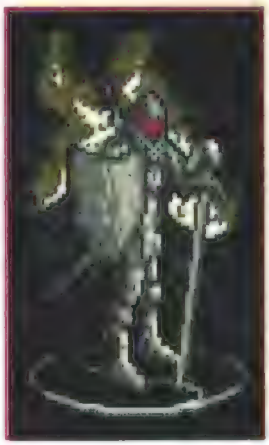
SERKAN SÖZER

GRAFIK %80
SES-EFEKT %78
MUZİK %79
OYNANAB. %82
GENEL %80

BLADE

BLADE WARRIOR ismi size bir şey hatırlatıyormu diye sorsam, belki birkaçınız bir yıl kadar önce "geliyor" haberini aldığını hatırlar. Evet gerçekten de bir yıl kadar önce haberini aldığımız BLADE WARRIOR ancak geçen gün dergiye gelebildi. Neden bunca zaman beklenilmiş veya haberi neden bu kadar erken verilmiş bilemem ama, yeni gelen oyunlar arasında BLADE WARRIOR ismini görünce gerçekten çok şaşırdım. Oyunda (derginin duvarlarından birine astığımız, artık sararmaya başlamış posterinden de anlaşıldığı gibi) karanlık güçlerle bir ölüm kalım savaşı veren bir savaşçıyı yönetiyoruz.

Oyunu Amiganıza yüklediğinizde bir menü ile karşılaşacaksınız. Bu menüde F1 tuşuna basarak yeni bir oyuna başlayabilir, F2 tuşuna basarak oyunu kaldığınız yerden save edebilir ve F3 tuşuna basarak daha önce save edilmiş bir oyunu çağırabilirsiniz. Save edebilmeniz için mutlaka bir format disk hazırlamalısınız. Bir diskette ancak on save bulundurabilirsiniz. Bu ekrana oyun esnasında ESC tuşuyla dönebilirsiniz. Menüden çıkıp oyuna devam etmek için F4 tuşuna basmalısınız. Menü ekranından sonra oyuna başlayabilirsiniz. Oyunda kontrolümüz altında bulunan kahraman, gururlu ve cesur bir savaşçı. Kahramanımız gururlu ve cesur olmasının yanı sıra mükemmel bir kılıç becerisine sahip. Zaten oyunda ki tek silahımızda kahramanımızın canı pahasına yanından ayırmadığı uzun keskin bir kılıç. Joystiğinizinde yardımıyla yapabileceğiniz hareketler fazla çeşitli değil. Oyun alanımız, kahramanımız ve hatta yaratıklar kısaca herşey gölgelerden oluşuyor. Gökte ki ay ise sizin enerjinizi temsil ediyor. Ay ilk başta bembeyazdır, aldığınız yaralarla ay tamamen karardığında sizinde işiniz biter. Gökyüzünün rengi bazı bölgelerde sisli ve karanlık, bazı bölgelerde kızıl ve açıktır. Oyunda alabileceğimiz objeler renkli ve ayrıntılıdır Objelerin çoğu büyü malzemesi olarak kullanacağınız türden yarasa, kurbağa ve fare gibi objelerdir. Diğer iki önemli obje ise anahtarlar ve bir parça parşömene yazılmış yazılardır. Parşömenlerde ki yazılar size oyun hakkında bir çok bilgi verir. Anahtarlar ise her yol ayrımında bulunan ve bazıları kilitli olan kapıları açmaya yarar.



Düşmanlarımız ise sürüsüne bereket dedirtecek kadar çok ve bir o kadarda tehlikelidir. Oyun boyunca karşılaşacağınız bir kaç yaratığı kısaca tanıtmak istiyorum.

Barbarlar: Ellerinde ki koca sopalarla hiç etkili olamayan barbarlar sizi fazla zorlamayacaktır. Yinede toplu halde saldırdıklarında dikkatli olun.

İskeletler: Birdenbire yerden fırlayarak karşınıza çıkan iskeletler ellerinde ki baltalarla oldukça tehlikelidirler.

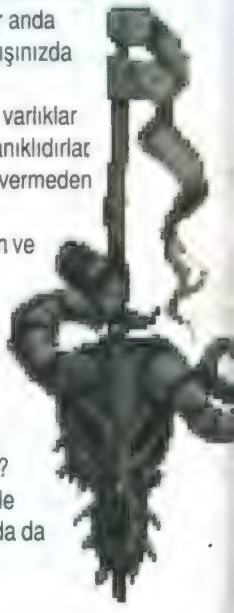
Örümcekler: Oyun boyunca en sık karşılaşacağınız yaratıklardan olan örümcekleri eğilerek vuracağınız bir kaç kılıç darbesi ile öldürebilirsiniz. Eğer fırsatını bulurda ayaklarınıza dalarsa enerjinizin bir kısmını götürür.

Taşadamlar: Yerden fırlayan bir çok kaya parçasının bir yaratık şeklini alması ile size saldıran taşadamlar çok tehlikelidir. Eğer üzerinize atlarsa tepenizde ki dolunay bir anda yarımay oluverir. İkinci yakalanışınızda gökte ay falan kalmaz.

Zombiler ve mumyalar: Cansız varlıklar olan bu yaratıklar oldukça dayanıklıdırlar. Bir araya toplanmalarına fırsat vermeden yoketmeli veya kaçmalısınız.

Cadılar: Birdenbire ortaya çıkan ve ekran boyunca uçan cadılar fazla etkili değildir. Yanınızdan geçerken eğilerek kurtulabilirsiniz.

Zebaniler: Karanlık, şeytani güçlerden ve yaratıklardan sözedilirde, zebaniler olmazmı? Artık karanlık ve şeytani güçlerle özdeşleşen zebaniler bu oyunda da peşimizdeler.



WARRIOR

Yarasalar: Davamlı toplu olarak tepenizde dolaşan bu uğursuz yaratıklar fırsatını buldumu vakit kaybetmeden saldırırlar. Yarasaların herbirini kılıcınızıntek darbesiyle öldürebilirsiniz.
Oyun sırasında M tuşuna basarak haritaya bakabilirsiniz. Haritada sizi bir kalkan temsil ediyor. Ayrıca haritanın sol üst köşesinde devamlı hareket halinde olan ve her haritaya bakışınızdayer değiştiren bir varlık ve güç var. Aynı zamanda taşıdıklarınızıl tuşuna basarak görebilirsiniz. Bu ekranda taşıdıklarınız(büyü malzemeleri hariç) pencerelin içinde gösterilir. Haritada ki yeşil noktalar kulelerin yerlerini gösterir. Bir kulenin (veya kapının) önüne geldiğinizde girmek için joystiğinizin kolunu yukarı itmelisiniz. Kuleye girdiğinizde üç seçenekle karşılaşacaksınız. Kolu sağa çekerek aşağı inen merdivenlerden

geldiğiniz yere gidebilir, kolu yukarı iterek büyük bir kapıdan geçip kulenin odasına girebilir veya kolu sola çekerek rutubetli ve karanlık merdivenlerden yukarı çıkabilirsiniz. Kulenin odasında size bilgi verebilecek ve birşeyler satabilecek birini veya büyü yapabileceğiniz aletleri bulabilirsiniz. Büyü yapacağınız zaman sol tarafta ki raflara kavanozlar içinde üzerinizde bulunan büyü malzemeleri konur. Herhangi birini klikleyerek büyü kabına o malzemeden bir tutam koyabilirsiniz. Yapacağınız büyüyü, büyü kitabına dokunarak değiştirebilirsiniz. Malzemeler yeteri kadar kabın içine atıldığında oku kabın üzerine getirip klikleyin ve ateşi yakın. Eğer yeteri kadar malzeme koyduysanız büyünüz hazır olacaktır. Kulenin tepesine çıktığınızda kendinizi bir anda eski çağlardan (zaten o çağlardayız ya!! Neyse) kalma kanatlı koca bir kuşun üzerinde bulacaksınız. Bu bölüm ufak bir shoot'em-up niteliğini taşıyor ve amacınız diğer kuleye ulaşmak. Karşınıza bir çok dev yarasa çıkıyor, yarasaları ateşinizle öldürüp dağıtmalısınız. Diğer kuleye ulaşmadan evvel birine değerseniz herhangi bir yere mecburi bir iniş yaparsınız. Diğer kuleye ulaştığınızdayine üç seçenekle karşılaşacaksınız. Kulenin tepesine çıkan rutubetli ve karanlık merdivenler, kulenin odasına çıkan bir kapı ve aşağı inen taş merdivenler. Oyun boyunca sözünü ettiğim bu tehlikelerden sıyrılıpyolunuza devam etmelisiniz. Oyunu oynarken toplayacağınız diğer objelerin yanı sıra, yüzük gibi bazı özel objeleride toplamalısınız. Bu objeleri nasıl kullanacağınızı parşömenlerde ki yazılardan edindiğiniz bilgilerden öğrenebilirsiniz. Eğer baş edemeyeceğiniz bir yaratıkla karşılaşırsanız veya enerjiniz çok azaldığından döğüşmek istemiyorsanız ESC tuşuna basarak ana menüye dönün ve oyunu kaldığınız yerden F2 ile save edin. Daha sonra F3 ile load yapın ve az önce save etmiş olduğunuz oyunu çağırın. F4 ile oyuna devam ettiğinizde yaratıkların veya yaratığın kaybolduğunu göreceksiniz. Bu hile sizi bir çok zor durumdan kurtaracaktır.

BLADE WARRIOR oldukça ilginç, alışılmamış ve bir o kadarda zor, karışık bir oyun. Oyunu ilk gördüğünüzde biraz itici gelebilir, fakat bir süre oynadığınızda oyunun müthiş atmosferine kapılıp saatlerce başından ayrılmayabilirsiniz. Şimdiye kadar görmediğimiz bir tarzda hazırlanan BLADE WARRIOR değişiklik ve macera arayan herkese tavsiye edebileceğim kaliteli bir oyun. Kaçırmayın!!!

SERKAN SÖZER

SON SAYFA

He he ! Bu ay atik davrandım, herkezden önce yazımı yazdım. Bir umut siz önce Son Sayfa'yı okursunuz diye. Ama nerde, siz nankörler sürüsü anca bütün dergiyi bitirdikten sonra benim yazımı okuyorsunuz. Alacağınız olsun. Bakın benden önce yazılarını okuduğunuz insanlar aslında nasıl tiple, işte 64'lerin kirli çamaşırları.Yanlız bir dakika, ondan önce haberiniz olsun, Son Sayfa yakınlarında 10 sayısını asla kullanmayın.

GİZLİ KALMIŞ YETENEKLER

MAC
- Aynı anda televizyon seyredip,müzik dinleyip, telefonla konuşup, yemek yiyip, sağa sola bağırıp çağırıp, sayfa hazırlamak.
- 45 saat aralıksız monitör karşısında durmak.
- 45 saat sonunda koltuk, sandalye, disket kutusu, mouse pad gibi yerlerin üstünde uyuya kalmak.

ŞAHİN DERYA
- Deluxe Paint canavarlığı
- Taka tuka taka tuka tıs tıs. (Rom bateri çalıyor da)
- 32 Pizzalık mide hacmi
- 3.75 dakikada bir litre kola lüpletmek.

BAHADIR AKCAN
- Assembler profesörlüğü
- Asla ve asla hiçbirşeyi beğenmemek
- Ilahi disket tamiri
- 7.8 saniyede herhangi bir çekmeceyi alt üst etmek

ERDEM TÜRSEN
- Boyundan büyük simulasyonları acayip oynamak
- 6 dakika içerisinde odadaki herkesi muhabbetiyle bayıltmak
- 'Kim kola alacak?' yazı/turası'nı hop kaybetmek. (Birileri hile yapıyor galiba!)

'KEŞKE OLSA' DEDİĞİMİZ 10 ŞEY

1) Flight of the Intruder'in bir an önce çıkması
2) 'Read/Write Error'un Tanrı tarafından ortadan kaldırılması.
3) Erdem'in arada sırada susması.
4) Derginin karşısına bir 'Bikini Shop' açılması.
5) Metallica'nın yeni albümün çıkması.
6) MAC'in Amiga'yı beş dakikalığına olsun boş bırakması.
7) Burak'in sonunda bir intro yapması.
8) CD'lerin fiyatının ucuzlaması.
9) Montaj hatalarının artık sona ermesi.
10) Bu listelerdeki madde sayısının9'a inmesi.

64'LERDE YASAKLANMASI GEREKEN 10 ŞEY

1) 'Arcade hayranları ekran başına...' diye başlayan yazılar
2) 'Shoot'em Up seviyorsanız bu oyun size göre...' diye biten yazılar.
3) Yazı sonlarında ona buna teşekkür fırlatmak.
4) Alkollü Amiga kullanmak.
5) Yüksek mevkilerde akrabaları olanların haksız yere mevki talep etmesi. (Lafımız Efe Özal'a değil, Ali Pala'ya!)
6) Rengin Abla'nın tatile gitmesi. (Nerde bu renk ayrımları?)
7) Günde 20 litre kola tüketilmesi (Hepimiz öleceğiz)
8) Aşırı metal veya simulasyon muhabbeti.
9) Pizza!!!
10) Son sayfa yazarına zorla 10 maddelik listeler yaptırmak.

Ö Z Ü R

- Apo Abi'ye yanlışlıkla 'Abo Abi' dediğimiz için kendisinden ve herkeşlerden özür dileriz. Apo Abi hiçte öyle 'abovvv' biri değildir.
- Geçen ay Eye of the Beholder ve Manhunter yazıları başka bir dünyanın renk paletine göre hazırlanmış oldukları için okuyucularımızdan özür dileriz. Renk körü bir direktöre sahip olmak zor...

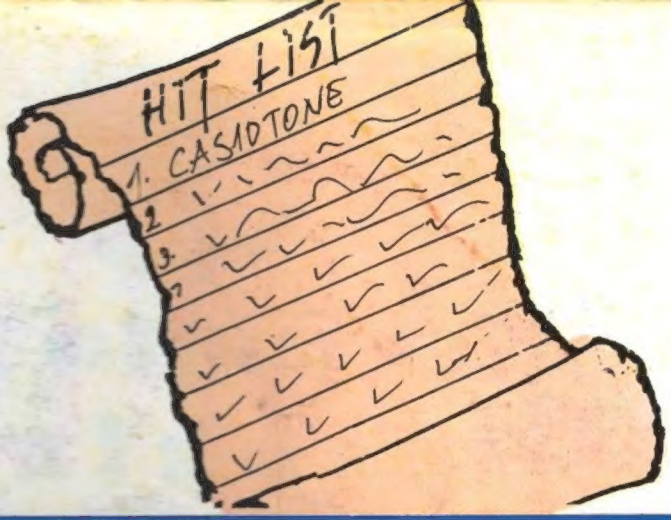
AMIGA İLK 10

1) HUNTER (Bitse de uyusak artık)
2) RAILROAD TYCOON (Hepsi benim olmalı)
3) MANCHASTER UNITED 2 (Kıck Off'un içi rahat)
4) DARKMAN (En iyi oyun bildiğin oyundur)
5) R-TYPE II (Demo'dur, ne yapsa yeridir)
6) MERCS (Mermim varsa fururum aga)
7) STREET ROD 2 (Cebren ve hileyle...)
8) WONDERLAND (Gözyaşlarınızı silin)
9) F-152 (General olunca bırakacağız, söz!)
10) OMNICRON CONSPIRACY (Size ne ya, benim zevkim değil mi?)

COMMODORE 64 İLK 10

1) SUPREMACY (Benim değilsen ölürsün...)
2) WARLOCK (Druid mezarında takla atıyor)
3) OVER THE NET (Bu val'a Amiga)
4) USS JOHN YOUNG (Kaptan, sanırım batıyoruz...)
5) PANG (Balonlara gıcığım)
6) ATOMINO (Ben kimya sevmem ama olsun)
7) NORTH&SOUTH (Tom Amca nerde?)
8) CREATURES (Bitirenler parmak kaldırsın)
9) BETRAYAL (Uyumak isteyen kim?)
10) GEM X (Öhöm öhöm)

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.Ş.
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**

Her hafta 3 akülü araba.

Çocuklara!

Ülker Çokomel'den.

5 Çokomel ambalajı gönderin, kazanın!

Çokomel'de heyecan başladı:
Bu hafta 5 Çokomel ambalajı gönderen, çekilişe katılacak.
Ve 3 müthiş araba, 3 şanslı çocuğun olacak.

Haydi! Beşleyin Çokomelleri, kaçırmayın arabaları.

PK 30 34472 AKSARAY - İSTANBUL

Her salı çekiliş var!

Çok zarf gönderin, şansınızı artırın. Bu hafta kazanamazsanız, zarfınız gelecek haftanın çekilişine de katılacak. Zarfın üzerine adınız, soyadınız ve adresinizle beraber doğum tarihinizi ve telefon numaranızı da yazın. İlk çekiliş 3 Eylül salı ve sonra her salı.

Unutmayın! Her çekilişte yeni bir şansınız olacak!

Arabaları da güzel!

Tıpkı gerçek araba gibi. Gaza basınca gidiyor. Kontak anahtarı var. Kornalı, vitesli. Elektrik motorlu. Aküsü şarjlı.

ÜLKER

Çokomel

Bu kampanyaya, Birleşik Reklamcılar A.Ş. ve Ülker Gıda San. ve Tic. A.Ş. çalışanları katılamazlar.

Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin BODB-1991/1142-7228 tarih ve sayılı izinleriyle düzenlenmiştir.

BR Birleşik Reklamcılar A.Ş.